FRANZ UNG

FÅGELSKOGENS FRÄMLINGAR



MEDUSA GAMES

FRANZ UNG

FÅGELSKOGENS FRÄMLINGAR



Ett äventyr till Drakar och Demoner Trudvang
Version 1.0

KONSTRUKTION
Franz Ung

ILLUSTRATIONER
Reine Rosenberg

GRAFISK FORM
Jörgen Karlsson

SPECIELLT TACK TILL
August Strindberg, världens bäste författare

http://hem.legend.se/medusagames/

Detta äventyr får endast läsas av spelledaren

FÖRORD

Det är alltid roligt när man hittar saker man skrivit för flera år sedan och inte orkat avsluta. Oftast skrockar man åt hur ung och naiv man var som lade ner tid på att skriva det här halvfärdiga krafset. Ibland händer det dock att man tycker att det man skrev var fullständigt lysande och man kan inte för allt i världen begripa varför man inte gjorde något vettigt av det. Så var det för mig, jag hittade detta äventyr i ett gammalt skrivblock och drog mig till minnes att jag började skriva det för ett och ett halvt år sedan, men aldrig riktigt hade ork att avsluta det. Nu när jag läste det tyckte jag dock att det jag skrivit kändes väldigt spännande och inspirerande och därför satte jag mig ner för att skriva klart äventyret. Det blev ett äventyr med ett riktigt klassiskt upplägg, men jag hoppas att äventyret inte för den sakens skull kommer bli förutsägbart, utan att ni som spelar äventyret liksom jag tycker att det ibland är lite charmigt att spela riktigt klassiska äventyr och jag hoppas att ni har lika roligt när ni spelar äventyret som jag hade när jag skrev det!

- Franz Ung
Augusti 2006

TIPS TILL SPELLEDAREN

Då detta till stor del är ett lite klurigt deckaräventyr är det viktigt att spelledaren försöker få äventyret att kännas så olinjärt som möjligt. Även då vissa passager i äventyret är ytterst linjära, så blir äventyret mycket bättre om spelledaren använder alla sina knep för att få spelarna att tro att de valde att göra si eller så av egen fri vilja och inte för att äventyrets konstruktion krävde det.

Det är tänkt att rollpersonerna ska få väldigt fria händer att utforska byn och dess omgivning. Uppmuntra gärna rollpersonerna att utforska den sagolika skogen, prata med skrockfulla bybor och leta efter mystiska platser och föremål.

Då detta äventyr till utspelar sig i skogen Gulgavid i landet Fynhem är det en stor fördel om spelledaren har tillgång till Modulen Osthem och är väl påläst om landet och dess omnejder.

Detta äventyr utspelar sig till stor del i den lilla byn Kråkby och då rollpersonernas uppgift är att rädda byn så är det viktigt att spelledaren gör så att rollpersonerna verkligen trivs i byn och blir goda vänner med många av dess invånare. På så vis blir uppgiften rollpersonerna tar sig av lite mer personlig och inte bara något de gör för att tjäna en slant.

Det var en gång...

Trudvang är i sanning en märklig värld. Många mystiska, fantastiska och sagolika händelser har utspelat sig på denna enorma kontinent och många sällsamma folkslag och arter har vandrat på kontinentens yta. En av dessa arter var för många hundra år sedan så pass fruktad att man rös bara dess namn nämndes. Vad arten kallades på den tiden är sedan länge glömt, då den sedan länge betraktats som utdöd och numera nästan helt glömts bort, men de lärdaste som har kunskap om de flesta ting kallar arten för Gantroll. Uråldriga historier förtäljer om Gantrollens ondska, hur de med förrädisk musik lockade ner sina offer i sjön för att sedan kväva och äta upp dem. Gantrollen var en av de få trollarterna som kunde hantera och bruka vitner och det var därför de var så farliga och fruktade. Varför gantrollen dog ut vet ingen med säkerhet. Vissa påstår att alverna bestämde sig för att utrota dem, på grund att att deras kunnande om magi blev för farligt för alla Trudvangs varelser. Andra påstår att gantrollen på grund av girighet och avund slogs sinsemellan och således utrotade varandra.

Vad de flesta inte vet är dock att Gantrollen aldrig dog ut helt och hållet, utan att en handfull av dessa vidriga varelser fortfarande lever i Trudvangs skrymslen och vrår. Ett av dessa Gantroll heter Orlok och känner en ovanligt ondskefull hunger, till och med för att vara gantroll. Vart han kommer ifrån är höljt i dunklet, men en olycksbådande dag simmade han genom Fynhems strida flod och bestämde sig för att slå sig ner i en grotta vid den mystiska skogen Gulgavid. Hungrig och trött efter sin långa resa bestämde han sig för att genast ordna föda. Då Gulgavid är en skog där happjor förekommer i stor utsträckning föll det sig naturligt att Orlok skulle öppna sina stora käftar mot dessa i första hand. Trollkunnig som han är, tillvarkade han en magisk flöjt som lockade till sig happjor och paralysera dem. Sedan var det bara för Orlok att äta. Det visade sig dock att happjornas sega kött och bittra smak inte passade Orlok och han började därför genast se sig om efter andra varelser att kalasa på.

Ett folkslag som även i de äldsta av sägner är näst intill bortglömda är de småväxta, flitiga pysslingarna. Detta släkte sägs ha levt lika länge som alverna och besitter, trots att de är skygga och lite virriga, stor kunskap och visdom. Pysslingarna är nästan helt utdöda, men just i skogen Gulgavid finns en liten pysslingby att hitta. Det var denna på som Orlok riktade sina hungriga ögon mot. I och med att många pysslingar är trollkunniga kunde Orlok med lätthet känns deras närvaro och ivrig av hunger tillverkade han en magisk harpa vars musik lockade till sig pysslingar i ett paralyserat tillstånd. Pysslingarna var dock inte lika lättlurade byten som happjorna, utan tack vare stor kunskap kände de till gantrollens existens och förstod vad som försegick. De försökte därför hitta ett sätt att inte påverkas och den förtrollade musiken.

Nu visade det sig att i Gaulgavids utkanter fanns en liten by som hette Kråkby. Kråkby beboddes av människor som levde sitt dagliga liv utan den minsta kännedom om vare sig gantroll eller pysslingar. Dessa bybor fick dock utan deras egen vetskap en viktig roll i denna historia. Pysslingarna kände nämligen till den lilla byn och efter att ha försökt lista ut hur man bäst kunde undkomma gantrollets ondskefulla hunger upptäckte de att ett sätt att bli immun mot den magiska musiken var att på magiskt vis ta en människas kropp i besittning. Detta gick till som så att pysslingens själ förflyttades till människans kropp. Så varje gång en pyssling hörde de ödesdigra tonerna från gantrollets harpa tog de en mänsklig kropp i besittning och när gantrollet slutade spela kunde pysslingens själ lugnt återvända till sin egen kropp. Denna trolldom var dock inte helt riskfri. För det första blev den människa som fick sin kropp besatt fullkomligt från vettet under tiden som besattheten varade. För det andra lyckades inte trolldomen varje gång och de gånger den misslyckades blev den besatta människan sjukligt blå i ansiktet för att i nästa sekund falla ihop och dö på fläcken. Trolldomen var således inte helt utan konsekvenser, men i brist på andra alternativ utförde pysslingarna den ändå i hopp om att saker och ting skulle ordna upp sig med tiden, kanske genom att gantrollet skulle försvinna efter ett tag.

De stackars invånarna i Kråkby hade ingen aning om varför dessa plötsliga galenskaper och dödsfall plötsligt infann sig. Vissa menade att det var Storme själv som bestämt sig att straffa byn, för vad vet de inte. Andra menade att dessa mystiska händelser härledde ur andar och spöken som hemsökte byn. Och ytterligare vissa bybor menade att en stor epidemi dragit över byn.

Som om det inte vore nog med allt elände så hade Orlok börjat tröttna på att äta pysslingar och började med hungriga ögon snegla mot Kråkby. Han satte genast igång med att försöka tillverka ett instrument som kunde förtrolla och locka till sig människor. Detta visade sig dock vara svårare

än han trott, han uppfann både det ena instrumentet efter det andra, men till sin förargelse upptäckte han att inget av dessa verkade bita på byborna. Orlok insåg att han behövde fånga människor att utföra bestialiska experiment på för att ta reda på hur han skulle kunna uppfinna ett instrument som bet på dem. Som av en ödets nyck bodde det i Kråkby en ung man som varken brydde sig om byn eller dess invånare. Han namn var Askur och av en ren tillfällighet stötte han på Orlok på en av sina vandringar i skogen. Orlok lovade Askur stor makt och magiska färdigheter om Askur hjälpte honom att kidnappa människor som han kunde experimentera på. Askur antog förslaget och bestämde sig för att försöka kidnappa de unga, de gamla och de sjuka, det vill säga de människor som inte hade kraft nog att göra motstånd. Hittills har han lyckats kidnappa tre personer.

Dessa fruktansvärda händelser har naturligtvis satt hela Kråkby i skräck. Olycka på olycka verkar dyka upp som från ingenstans och det verkar inte finnas något sätt att få stopp på hemskheterna. Om bara några tappra äventyrare, sådana som man har hört om i sagorna kunde dyka upp och hjälpa den till synes fördömda byn. Men chanserna för att några sådana skulle dyka upp i precis rättan tid är näst intill obefintlig…



ÄVENTYRETS BÖRJAN

När detta äventyr börjar befinner sig rollpersonerna (som i de flesta andra äventyrs början) på resande fot, närmare bestämt i Fynhem längs Heimdaleden på väg från staden Magnerym. Vad de gjorde där är upp till spelledaren. De kanske besökte en släkting, tittade på sevärdheter, eller tog del av stadens intriger och mysterier. Vad deras ärende än var så har de nu tröttnat på staden och är nu på väg mot Trungarms gyllene mjödhall. Denna text läses upp för spelarna:

Hösten har lagt sig över Fynhem. Döda, torra löv faller från de ensamma träden och iskalla vindpustar piskar er skoningslöst. Den kyliga luften gör att ni nästan ångrar att ni lämnade den stora och livliga staden Magnerym, men ni håller modet uppe och försöker muntra upp varandra med fantastiska historier ni hört om de nästintill magiskt utsökta drycker ni hört att Trungarns gyllene mjödhall har att bjuda på. Något annat som håller humöret uppe är skylten ni passerade för cirka en timma sen. Efter att ha tillbringat ett antal nätter utomhus i pinande vind och iskallt regn blev ni självfallet glada när ni passerade en skylt som talade om att ni närmar er en by. Visserligen var skylten gammal och murken och namnet Kråkby tyder på att byn inte är särskilt stor, men när ni tvingats utstå sådant här busväder är vilken byggnad som helst lockande att tillbringa natten i. Skylten låg vad en liten slingande väg som avviker från Heimdaleden åt norr. Men en liten omväg kostar ni gärna på er i utbyte mot några nätter under tak. Ju längre ni följer stigen, desto närmare kommer ni Gulgavid, eller fågelskogen som den också kallas. Ni erinrar er om de sagor ni hört om skogen vilka innefattar mystiken kring varför skogen lär vara rik på kraxande kråkor. Efter ett tag märker ni att sagorna inte verkar tala osanning, då ni kommer närmare skogen lägger märke till flockar av kraxande kråkor som olycksbådande cirkulerar över era huvuden. Efter cirka en timmes vandrande når ni äntligen fram till den by som skylten tidigare kungjorde om. Byn är väldigt liten och de få bybor som är ute och utför sina dagliga bestyr tittar på er med en blandning av nyfikenhet och misstanke.

Då rollpersonerna har varit på resande fot länge och är uttröttade och slitna vill de säkert få ett gott mål mat i magen. De gör därför bäst i att besöka Den Flaxande Fågeln, byns enda värdshus.

Spelledarpersoner

Detta kapitel beskriver äventyrets viktigaste personer, samt de speltekniska värden jag anser är av nödvändighet. Skulle spelledaren anse att några för äventyret viktiga värden har utelämnats står det honom fritt att själv hitta på dessa.

Borgmästare Tyrbom

Kråkbys borgmästare är en gammal man med glest långt hår och kort skäggväxt. Han har varit byns borgmästare sen unga år och då Kråkby är en mycket liten och fridfull by har ämbetet inte inneburit några direkta svårigheter. Den senaste månadens händelser har därför gjort honom fullkomligt handfallen. Han har inte den blekaste aning om vad som ligger bakom bybornas mystiska försvinnande och vissa bybors konstiga uppträdande och har på grund av detta blivit väldigt deprimerad och känner det som att han svikit sina älskade bybor. Då Tyrbom är en vänlig själ försöker han dock dölja sitt nedslagna humör, något han inte lyckas alltför bra med.

Ras: Människa. **Kön:** Man. **Yrke:** Borgmästare.
Karaktärsdrag: Gudfruktig +1, Beslutsam +1, Klen –2

Kroppspoäng: 21

Kroppsdel	**1T20**	**KDP**
Huvud	1-2	11
Höger arm	3-4	11
Vänster arm	5-6	11
Bröstkorg	7-11	21
Mage	12-14	14
Höger ben	15-17	14
Vänster ben	18-20	14

Färdigheter: Geografi (Fynhem) FV 8, Religion (Gerbanis) FV 10, Skötsel (Gård) FV 11.
Fördjupningar: Trälar och tjänare (Skötsel (Gård))

Askur

Det tröttsamma livet i Kråkby har aldrig passat Askur. Redan som liten drömde han sig bort till främmande platser, lyssnade till sagor och myter och önskade att en dag själv bli en mäktig och fruktad person. När de andra barnen jobbade smet Askur iväg, lekte i skogen för sig själv, letade skatter i floden eller hittade på rackartyg. Detta ledde till att han under sin uppväxt inte hade särskilt många vänner och han gick väldigt ofta och dagdrömde för sig själv. Då Askur inte gärna arbetade blev han illa ansedd av många i byn och när glåpord och svordomar kastades över honom på grund av något rackartyg eller vägran till arbete blev han mer och mer hatisk mot byns invånare. En dag när Askur var ute på upptäcktsfärd i skogen mötte han en varelse vars fruktansvärda anlete fick honom att stelna av skräck. Skräcken blandade sig dock med nyfikenhet över vad det kunde vara för monster han såg och det var denna nyfikenhet som fick honom att stanna istället för att fly. Varelsen visade sig vara ett Gantroll vid namn Orlok. Orlok hade bosatt sig i skogen i syfte att sluka skogens pysslingar, men då pysslingarna på något märkligt vis inte längre lockades till hans magiska musik hade han bestämt sig för att ge sig på människor istället. Men för att på magiskt vis locka människor till sig behövde han folk att utföra experiment på. Han frågade därför Askur om inte han kunde hjälpa honom med detta. I gengäld lovade Orlok honom stora rikedomar och kunskap om magins mysterier och ett sådant erbjudande kunde inte Askur tacka nej till. Askur valde således att bli Orloks spion och hans främsta mål i livet är numera att förse Orlok med tillräckligt många människor att Orlok hjälper honom att bli rik och mäktig. Askur är mycket självisk och slug. Han är stolt och högmodig och använder sig av sluga knep för att få folk att göra det han vill.



Ras: Människa. **Kön:** Man.
Karaktärsdrag: Smidig +2, Ståndaktig +2, Tvivlare –1

Kroppspoäng: 23

Kroppsdel	1T20	KDP
Huvud	1-2	12
Höger arm	3-4	12
Vänster arm	5-6	12
Bröstkorg	7-11	23
Mage	12-14	15
Höger ben	15-17	15
Vänster ben	18-20	15

Färdigheter: Geografi (Fynhem) FV 3, Hantverk (trä) FV 4, Rörlighet FV 9, Lönndom FV 10, Jakt och Fiske FV 6, Överlevnad (Skog) FV 5.
Fördjupningar: Alert (Rörlighet), Simma (Rörlighet), Undgå Attack (Rörlighet), Dold förflyttning (Lönndom), Gömma sig (Lönndom), Skenmanöver (Lönndom), Smyga (Lönndom)
Utrustning: Vildmarkskläder, en dolk, vildmarksutrustning.

Askur förvandlad

I slutet av äventyret kommer Orlok att tillverka en magisk fiol som han kan kontrollera människor med och med den fiolen gör han Askur till en viljelös slav. Med hjälp av fiolens magi förbättrar han även Askurs fysiska attribut, så att Askur blir mycket starkare och uthålligare än tidigare och hans ögon blir kolsvarta. Han klär sig i en svart rustning och strider med två kroksablar. Han har inga som helst känslor och allt han tänker på är att lyda Orloks befallningar, vilka är att döda rollpersonerna. I detta tillstånd är han med andra ord en mycket farlig fiende.

Ras: Människa. **Kön:** Man.
Karaktärsdrag: Trollstark +4, Tålig +2, Trolldum -4

Kroppspoäng: 33

Kroppsdel	1T20	KDP
Huvud	1-2	17
Höger arm	3-4	17
Vänster arm	5-6	17
Bröstkorg	7-11	33
Mage	12-14	22
Höger ben	15-17	22
Vänster ben	18-20	22

Färdigheter: Rörlighet FV 7, Strid FV 13.
Fördjupningar: Stridsvana, Vapenmästare (enhandsfattade svärd), Två vapen (enhandsfattade svärd), Målbyte [Vapenmästare (enhandsfattade svärd)], Finta attack, Vapenkastare, Krafthugg, Rustningsbärare

Stridskapacitet
Skademodifikation: +4
Beväpnad strid
23 Stridspoäng
Alt. 1: H1: FV 13, H2: FV 10
Alt. 2: H1: FV 8, H2: FV 8, H3: 7

Rustning: Metallförstärkt läder över bröstkorg och armar (RV 4).
Utrustning: En svart metallförstärkt läderrustning, två kroksablar.



Orlok

Detta ondskefulla gantroll har inget egentligt mål med sina förehavanden, utom att han är hungrig och sugen på människokött. Han känner ingen sympati med någon, varken människa eller andra troll. Att han tagit Askur som kompanjon beror inte på att han känner någon särskild vänskap gentemot honom utan att han behöver det lilla fula människoäcklet för att kunna tillverka ett instrument som ska kunna locka till sig människor. När instrumentet är färdigt är Askur den första som Orlok tänker pröva det på. Orlok är dessutom en riktig fegis. Han går aldrig in i en strid om han inte är fullkomligt säker på att han kan vinna den och om några starka fiender skulle närma sig honom gömmer han sig eller flyr direkt. Skulle han ha ett uppenbart övertag gentemot en fiende så finner han inte bara nöje i att kämpa mot denne, utan roas även av att plåga och tortera sina offer.

Ras: Gantroll. **Kön:** Man.
Karaktärsdrag: Graciös +4, Motståndskraftig +4, Avskyvärd -4

Kroppspoäng: 29

Kroppsdel	**1T20**	**KDP**
Huvud	1-2	15
Höger arm	3-4	15
Vänster arm	5-6	15
Bröstkorg	7-11	29
Mage	12-14	19
Höger ben	15-17	19
Vänster ben	18-20	19

Färdigheter: Rörlighet FV18, Hantverk (trä) FV 19, Jakt och fiske FV 13, Överlevnad FV 15, Lönndom FV 13, Strid FV 12 Underhållning FV 20
Fördjupningar: Finsnickeri, Alert, Dyka, Klättervana, Kvick, Simma, Snabbklättrare, Snabbsimmare, Undfly attack, Gömma sig, Spela instrument (alla grupper), Terrängvana (vatten och skog), Holmgång, Livtag, Hälkrok

Stridskapacitet
Skademodifikation: 0
Holmgång
17 stridspoäng, Holmgång FV 17
Alt. 1: H1: FV 13, H2: FV 10
Alt. 2: H1: FV 8, H2: FV 8, H3: 7

Utrustning: En fiol som när man lyckas spela på den kastar besvärjelsen Kontrollera varelse, alla besvärjelsenivåer.

Smid

Djupt in i Gulgavid finns en liten pysslingby. Hövdingen i denna by heter Smid och trots att han är liten och inte ser särskilt gammal ut är han i själva verket 1500 år. Han har alltid varit en god hövding för pysslingarna. De flesta pysslingar är rädda för människor och andra storfötter och trots att även Smid visserligen är vaksam mot dessa så är han ändå mindre fördomsfull och skygg än de flesta pysslingar. Smid är mycket klok och besitter stor kunskap om det mesta. Detta kanske man dock inte tror när man träffar honom, då han är mycket tankspridd, är lite snubblig av sig och pratar väldigt snabbt och ettrigt och gestikulerar hysteriskt med armarna medan han pratar.



Brynjard

De människor i Trudvang som någon gång hyst det mista lilla intresse för skogen Gulgavid har säkerligen någon gång hört talas om den mytomspunne fågelvinnaren, denna märkliga vitnertämjare som sägs ha tagit sin tillflykt in i denna dunkla skog. Sagorna säger att han kunde konsten att tala med fåglar och att han än idag ska befinna sig i Gulgavid, kringstrykandes med fåglarna som enda vänner. Sanningen om fågelvinnaren är dock än mer sällsam än sägnen. Fågelvinnaren är nämligen alla kråkors konung. För hundratals år sedan, ja kanske rentav tusentals, hade han gestalten av en stor svart kråka och all Trudvangs kråkor löd hans minsta vink. Han var en stor trollkonstnär och det viskades om att han hade belönats med evigt liv. En dag träffade dock konungen av kråkor en trollkunnig alv, av vilken han förhandlade sig till en mänsklig gestalt. Som Människa kallar han sig Brynjard och hans anlete är en gammal mans. Ansiktet är väderbitet och pryds av ett gråbrunt buskigt skägg. Hans kropp är stor, bastant och muskulös och han är väldigt lång. Kläderna är slitna, men inte trasiga och anpassade för en tillvaro i skogen. Brynjard kan när han vill byta skepnad mellan kråka och människa. Vilken gestalt han har beror på hans dagliga humör. Är han butter och vresig eller trött föredrar han den mänskliga gestalten, men är han på gott humör iklär han sig fågelgestalten. Som människa brukar Brynjard ofta spela på en liten flöjt, vilket gör kråkorna i skogen på gott humör. Han har kännedom om pysslingarna i skogen och har sporadisk kontakt med dem, främst för att de använder hans kråkor som fortsaffningsdjur, något han inte har något emot så länge pysslingarna är snälla mot kråkorna. Brynjard känner även till att Orlok håller till i skogen, men då Orlok lämnar hans kråkor ifred bryr han sig inte så mycket om trollet. Som person är Brynjard butter och tystlåten. Han är mycket hemlighetsfull och skulle aldrig berätta för någon att han är kråkornas konung. Han har en kort stubin och blir lätt vresig, men har lika lätt att lugna ner sig igen.

Ras: Serguront. **Kön:** Man.
Karaktärsdrag: Trollstark +4, Viljestark +4, Obehaglig -1

Kroppspoäng: 30

Kroppsdel	**1T20**	**KDP**
Huvud	1-2	15
Höger arm	3-4	15
Vänster arm	5-6	15
Bröstkorg	7-11	30
Mage	12-14	20
Höger ben	15-17	20
Vänster ben	18-20	20

Färdigheter: Geografi (Fynhem) FV 13, Hantverk (Trä) FV 10, Rörlighet FV 15, Kulturkännedom (Pysslingar) FV 12, Lönndom FV 10, Religion (Gerbanis) FV 5, Strid FV 15, Jakt och fiske FV 15, Överlevnad (Skog) FV 13, Vildmarksvana FV 13 Växt- och djurliv (Fynhem) FV 17
Fördjupningar: Orientera, Stigfinnare (Gulgavid), Finsnickeri, Rustningsbärare, Simma, Undågå attack, Undfly attack, Undvika attack, Gömma sig, Upptäcka fällor, Upptäcka överfall, Sköldbitare, Bärsärk, Vapenbärare, Vapenmästare, Holmgång, Lägerbyggare, Vildmarksvana, Spårare, Spå väder, Terrängvana (Skog), Överlevare (Skog)

Stridskapacitet
Skademodifikation: +4
Holmgång
15 Stridspoäng Holmgång FV 15 (skada 1T10+4)
Beväpnad strid
16 Stridspoäng, 10 Stridspoäng (Tvåhandsklubba)
Alt. 1: H1: FV 10 H2: FV 10 H3: FV 6
Alt. 2: H1: FV 15 H2: FV 11

Utrustning: Vildmarksutrustning, En tvåhandsklubba, En magisk flöjt, En kniv

Kråkby

När en grupp äventyrare kommer till en enslig by väcker de naturligtvis stor uppmärksamhet. Byborna är fört misstänksamma mot rollpersonerna och undrar vad deras egentliga avsikter är, men då rollpersonerna visar sig vara vänligt sinnade byts misstänksamheten ut mot nyfikenhet och nyfikenheten byts snart ut i beundran och fascination. Byborna vill gärna höra om deras öden och äventyr och dessa historier kommer snart till borgmästare Tyrboms kännedom. Då han är i desperat behov av hjälp söker han upp rollpersonerna och säger följande till dem:

Mina ädla gäster. Kråkbys invånare har med stor fascination lyssnat till era fantastiska äventyr är djupt imponerade av era bragder. Så även jag och av den anledningen vill jag tala med er. Kråkby har aldrig kunnat skryta med att vara vare sig grann eller förmögen, men vi ha ändå alltid levt goda liv och trivts med enkelheten och lugnet. Nu håller dock lugnet på att försvinna och byn är i stor fara. De senaste månaderna har varit så fulla av fruktansvärda händelser att jag knappt vågar tänka på det. Det verkar som att byn är drabbad av en förbannelse, eller kanske något ännu värre. Folk har plötsligt fallit till marken och dött utan märkbar orsak, andra har helt plötsligt uppträtt som galna för att i nästa sekund komma till förnuft igen. Som om detta inte vore nog har tre personer försvunnit spårlöst från byn, som om de blivit uppslukade av jorden. Byborna är oroliga och ingen vet vad dessa hemska händelser kan bero på. Vissa i byn fruktar att det är Storme själv som bestämt sig för att straffa byn, medan andra bybor kan svära på att de sett en mystisk figur i skogen och att han skulle ligga bakom alltihopa. Själv vet jag varken ut eller in och det är därför jag ber er att ta reda på vad dessa fasansfulla händelser beror på, samt få dessa att upphöra en gång för alla. Jag ber er tappra äventyrare, rädda min by!

VARFÖR HJÄLPA?

Rollpersonerna behöver säkerligen någon slags motivation till att hjälpa borgmästare Tyrbom. Han erbjuder dem därför en belöning på 100 silvermynt att dela på för att ta reda på vad som orsakat den senaste månadens händelser och dessutom få händelserna att sluta inträffa. Skulle detta inte räcka för rollpersonerna vädjar Tyrbom med gråten i halsen till rollpersonernas godhet. Han ber dem ta i beaktande vilken gästfrihet byn visat dem och lovar att de alltid kommer att erhålla byns tacksamhet vänskap om de går med på erbjudandet. Förhoppningsvis tackar rollpersonerna då ja till uppdraget. Annars slutar äventyret här.

ÖVERSIKT ÖVER BYN

Kråkby är en mycket liten by där ett tjugotal invånare bor. Byn kan verka dyster och nästintill kuslig i höstrusket, men stannar man bara där ett slag upptäcker man att byns invånare är vänliga och hjälpsamma. Och man upptäcker att byn trots sin dystra framtoning faktiskt är väldigt charmig. Husen är byggda helt för att vara praktiska och är i total avsaknad av utsmyckningar.

Religion

Invånarna i Kråkby är djupt troende i gerbanis läror. Då byn ligger relativt långt från den övriga cilivicationen har dock tron blandats med en stor portion skrockfullhet. Byborna ser tecken i det mesta och saker som inte har någon direkt logisk förklaring stämplas med en gång som spökerier.

Tillgångar

Då handel med andra byar förekommer i minimal utsträckning är Kråkby i mycket stor grad självförsörjande. Byborna livnär sig mestadels på jakt, fiske och skogsarbete.

KARTA 1 - KRÅKBY

1. Hamn

Denna lilla hamn är mer som en brygga och här finns bara två små fiskebåtar. Sigurd bukar ofta komma hit för att fiska.

2. Värdshuset Den Flaxande Fågeln

Ett ganska litet, men trevligt värdshus som drivs av värdshusvärden Gripir. På värdshuset finns även ett gästrum med fyra sängar i, vilket passar bra om man är på genomresa och behöver någonstans att sova.

3. Borgmästare Tyrboms hus

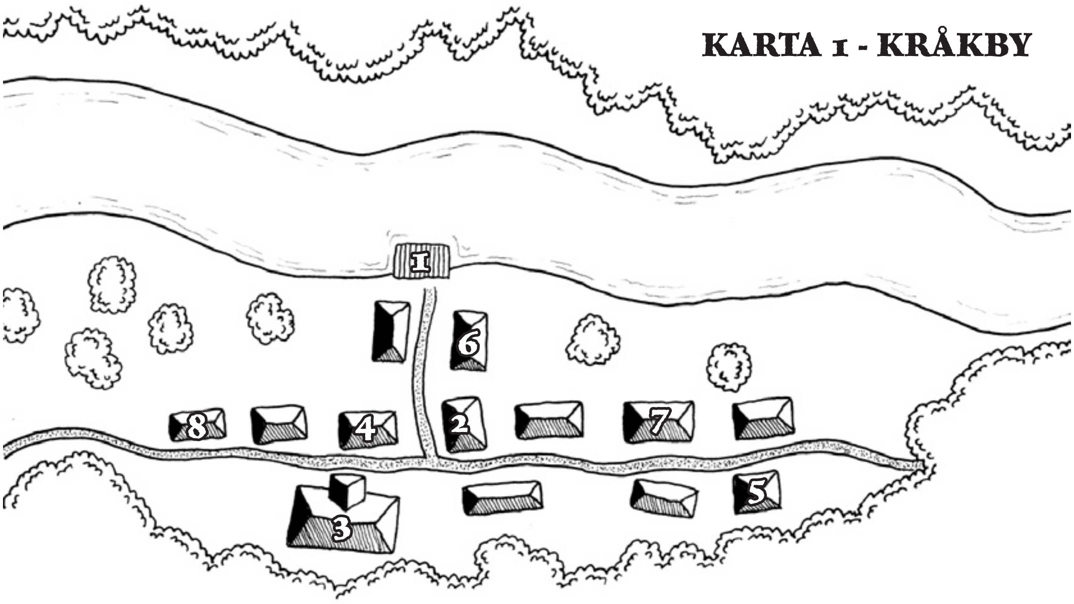
Detta hus är lite större och finare än de övriga husen i byn.

4. Hjalmars diversehandel

Här kan en del nödvändiga småsaker köpas, dock till ett kraftigt överpris.

5. Smedja

Här smids inga vapen, snarare enkla verktyg och liknande.



6. Båthus
Här finns en del reservdelar till båtarna. Man kan även om man vill låna fiskespön från detta hus.

7. Skrädderi
Det är hit man går om man vill handla nya kläder, eller få gamla kläder lagade. Det är mestadels enkla kläder som säljs och för ett ganska kraftigt överpris.

8. Askurs hus
I detta hus bor Askur tillsammans med sina föräldrar. Skulle rollpersonerna vilja undersöka huset ställer sig föräldrarna och Askur ytterst motvilliga till detta. Skulle de ändå lyckas få undersöka huset kommer de inte att hitta några ledtrådar. Askur gömmer nämligen allt som kan röja att det är han som är spionen i Orloks grotta.

INVÅNARE
Här nedan presenteras några av byns mer intressanta invånare. Äventyret blir mer levande ju fler invånare i byn som rollpersonerna lär känna, då rollpersonerna i sådana fall känner att de vill rädda byn för en personlig sak och inte bara för pengarnas skull.

Sigurd
En gammal fiskare och en av byns äldsta invånare. Han ses oftast vid byns brygga där han i godan ro sitter och fiskar och blossar på den pipa. Sigurd är skämtsam och snäll till sinnet och han försöker att se positivt på det mesta. Han är även mycket skrockfull.

Gripir
Gripir är värdshusvärd på Den Flaxande Fågeln och trivs alldeles utmärkt med sitt jobb. Han gillar att träffa nytt folk och tycker det är spännande när det händer saker, vilket gör att han passar perfekt som värdshusvärd. Gripir är en vänlig själ och blir lätt uppspelt. Han är positiv till sinnet och tror alltid det bästa om alla.

Egil
Ingen i byn kan hitta på upptåg som lilla Egil. Han är sju år och ett riktigt litet busfrö. Byborna har i tid och otid råkat ut för hans många spratt, allt från att ha fallit på snubbeltrådar till att ha fått ruttna ägg kastade på sig, men så fort man ilsknar till och är på väg att vrida om hans osnutna näsa har Egil redan sprungit iväg i full färd med att planera nästa upptåg.

Maya
Känner man sig sjuk eller har skadat sig är det Maya man ska vända sig till. Denna gamla kvinna är nämligen byns helerska. Maya är i övre medelåldern, hennes långa hår har börjat anta en grå färg, men hon är lika lugn till sinnet och vänlig som när hon var ung. Hon utstrålar en harmonisk aura och man känner sig trygg i hennes tillvaro. En sak som Maya dock inte tål är vapen och våld. Vill man ha hennes hjälp får man lämna alla vapen utanför huset.

Sture
Sture är en bybo som har haft oturen att falla för flaskans frestelse. Han är alkoliserad och syns oftast sitta och dricka på Den Flaxande Fågeln eller ragla runt kring Kråkbys husknutar. Han är oftast lugn och vänlig av sig, men någon enstaka gång kan han bli på dåligt humör. Han blir i sådana lägen mycket aggressiv och man gör då klokast i att hålla sig borta från honom.

Hjalmar
Om någon i byn behöver handla någonting är det till Hjalmar de vänder sig. Hjalmar har en liten diversebutik som

visserligen inte har ett särskilt stort sortiment, men som är allt byborna har att tillgå. Hjalmar tycker dock att han har ett alldeles fantastiskt stort sortiment och anser sig även ha rätt att sälja sina varor för hutlösa överpriser. Då Hjalmar är diversehandlare är han den bybo som reser mest för att byta till sig nya varor och på grund av detta ser han sig som ytterst exklusiv (trots att det längsta han varit från byn är någon mil, då han köpt saker från grannbyn), vilket har gjort honom skrytsam och självgod. Han är riktigt ettrig när han försöker kränga på kunder sina varor och viftar med armarna och pratar näst intill hysteriskt snabbt om varornas förträfflighet.

Toste

Toste är den enda invånaren i Kråkby som inte är infödd. Han var länge en kringresande skald som i många byar och städer underhöll människor med vackra sånger, fantastiska trollerinummer och spännande berättelser. För fem år sedan uppträdde han dock i Kråkby och beslöt sig för att bosätta sig där, dels på grund av bybornas välvilliga mentalitet och dels för att han började känna sig för gammal för att resa land och rike runt. Toste är i övre medelåldern, är lång och mager och har en präktig mustasch. Toste är till vardags väldigt lugn och mild av sig, men när han uppträder blir han väldigt entusiastisk och teatral. Sagorna han berättar är många och spännande och han är en mästare på att spela luta.

SKVALLER

Om rollpersonerna vill klara äventyret gör de nog bäst i att skaffa lite kännedom om Gulgavid, Kråkby och dess invånare. Detta är ingen svår sak att göra. Byns invånare är pratglada och berättar gärna både den ena och den andra historien. Allt de berättar är dock inte sant. Då byns invånare är väldigt skrockfulla florerar den ena skrönan efter den andra. Om rollpersonerna vill snappa upp lite skvaller och information kan spelledaren slå 1T20 på skvallertabellen nedan. Det blir dock som roligast om spelledaren inte läser skvallret innantill, utan äventyret får en mer levande prägel om han sätter skvallret i ett roligt sammanhang. Efter skvallret står det med kursiv stil om det som har sagt är sant eller falskt.

1. Vad ni än gör, gå inte till skogens västra delar. Där lär det nämligen finnas levande skelett! (falskt)
2. Se upp för den där odågan Egil. Det är en riktig liten rackarunge ser ni (Sant)
3. Det finns då ovanligt mycket fåglar i Gulgavid (sant)
4. Det sägs att det någonstans djupt inne i Gulgavid lever en man som kallas fågelvinnaren. Han sägs pyssla med trolldom och för flera år sedan gick han in i skogen för att aldrig mer bli sedd (Sant)
5. Det finns ett särskilt träd i skogen som uppfyller ens önskningar. Trädet är ganska litet, men om natten lyser dess bark som guld. (Falskt)
6. Ralf, min granne, dog igår. Helst plötsligt blev han alldeles blå och trillade omkull och dog. (Sant)
7. Det är säkert Maya, örtkvinnan, som ligger bakom de plötsliga dödsfallen. Det är så det går när man proppar i folk örter och annat skräp, det är inte naturligt! (Falskt)
8. Om ni har tråkigt någon dag så borde ni lyssna på skalden Tostes visor och historier. Det är underhållande det! (Sant)
9. Det sägs att kråkorna i Gulgavid kan tala. (Delvis sant). Kråkorna talar inte, men ibland rider pysslingarna på kråkor och då de talar med varandra kan det uppfattas som att det är kråkorna som talar)
10. Öst är öst och väst är väst, men hemma är alltid bäst! (Tja…)
11. Jag tror att det är någon i byn som ansvarar för allt fanstyg som försiggår här! (Delvis sant. Askur har väldigt stor skuld i alla hemskheter)
12. Jag såg ett spöke inatt! Jag lovar! Jag vaknade, tittade ut genom fönstret och där stod en fantom, skinande vit med ögon svarta som natten och betraktade mig! (Falskt)
13. Sture må tycka om mjöd lite för mycket, men han är en vänlig själ. Man ska dock akta sig för att reta upp honom (Sant)
14. En dag när jag var ute och promenerade i skogen såg jag något springa och gömma sig bakom en sten. Först trodde jag det var en mus eller en ekorre, för varelsen var i den storleken. Men efter en stunds tänkande var jag säker på att varelsen jag såg hade kroppen av en människa, bara mycket mindre! (Sant. Det var en pyssling mannen såg)
15. Den där Askur, han är allt en riktig latmask! (Sant)
16. Det sägs att örtkvinnan Maya har en hemlig affär med borgmästare Tyrbom (falskt)
17. Det har varit en del som blivit blåa i ansiktet och dött den senaste tiden. Man kan dock skydda sig mot detta genom att i soluppgången gräva ner en bit bröd vid sin västra husknut. (Falskt)
18. På vissa stenar i skogen finns det märkliga skrifter. Ingen har dock lyckats tyda skrifterna. (Sant)
19. Förr i tiden var det kusligt mycket happjor i skogen. Nu på senare tid har det dock blivit lite färre av dem. (Sant. Detta beror på att Orlok en tid försökte sig på att äta happjor. Han bestämde sig dock för att de inte var tillräckligt goda)
20. Om du frågar mig så är alltihop Ulfs fel. Jag tror inte att Ulf blev kidnappad, utan att han bestämde sig för att försvinna och nu sprider död och olycka över byn. Varför? Hela byn vet ju om att Ulf i hemlighet tillhörde nidendomen och gör man det finns det ingen gräns för vad sattyg man kan hitta på! (falskt)

Gulgavid

En gång i tiden var Gulgavid en del av Bjarnskogen. Vad som fick Gulgavid att formas till en egen skog är inte känt. Skogen är mycket tät och lite överallt skjuter klippblock och stora stenar upp från marken. Det som skogen är mest omtalad för är dock det stora antalet kråkor som har sin hemvist bland skogens grenar. Anledningen till att kråkorna trivs så bra i just denna skog beror på att de har sin konung här, men att detta är orsaken vet ingen om. Vanligtvis brukar skogen även vara tätt befolkad av happjor, men på senaste tid har antalet happjor minskat drastiskt.

KARTA 2 - GULGAVID

1. Träbro

En lite ranglig bro i trä, vilken inte ser särskilt stabil ut. Bron bär 120 kg och går sönder ifall en tyngre person försöker gå över. Då bon är ranglig och bräcklig och dessutom väldigt hal och fuktig av vatten av den strida floden krävs ett slag på SMI för att kunna ta sig över. Misslyckas man med slaget ramlar man i vattnet och måste lyckas med ett slag på färdigheten Rörlighet (fördjupningen Simma ger plus) för att inte drunkna.



2. Stenhuvudet

När man närmar sig detta föremål verkar det vid en första anblick vara ett ca. två och en halv meter högt klippblock. Det verkar dock inte vara någon vanlig sten, så den ger ifrån sig underliga ljus och nästan ser ut att röra på sig. Vad en närmare undersökning upptäcker man att ”stenen” i själva verket är ett huvud tillhörande en gigantisk stenhinje. Stenhinjens kropp syns inte till någon stans och hur huvudet hamnade i skogen är ett mysterium som aldrig kommer besvaras. Huvudet verkar dock inte bekymrat över att sakna kropp, utan ser tvärt emot ut att sova riktigt fridfullt, dock högt snarkande. Att väcka huvudet är i stort sett omöjligt och skulle rollpersonerna mot all förmodan lyckas skulle huvudet sömnigt mumla något på ett dvärgiskt språk så uråldrigt att inte ens Trudvangs äldsta dvärgar skulle förstå vad det betyder. Efter att ha mumlat lite somnar huvudet om igen.

3. Orloks grotta

Se särskilt kapitel för ytterligare information.

4. Vadstället

På den här plasen är floden så pass grund att man kan vada över. Floden är dock ganska ström, och botten som man går på är väldigt hal, så för att lyckas vada öcer krävs ett lätt (+5) slag på färdigheten Rörlighet (fördjupningen Simma ger plus). Skulle detta slag misslyckas dras man med strömmen om man inte lyckas ta sig på benen med ett slag på färdigheten Rörlighet.

5. Glänta

En glänta som oftast är full av kraxande kråkor. Brynjard brukar sitta i den här gläntan och spela flöjt.

6. Pysslingbyn

Se särskilt kapitel för ytterligare information.

7. Mystisk sten

På dessa platser finns en sten vilken har mystiska tecken ristad på sig. För mer information om detta, se kapitlet ”De tre stenarnas hemlighet”.

8. Stenringen

8. Här finns en grupp stenar placerade så att de står i en ring. Om det är moder natur som placerat stenarna så, eller om det är en varelse går inte att se. Varje sten har ett mystiskt tecken inristat i sig. Vad tecknen föreställer är svårt att se, men med ett lyckat slag på färdigheten Lönndom (fördjupningen Finna Dolda Ting ger plus) kan man dra slutsatsen att tecknen förmodligen ska föreställa olika djur som är vanliga i skogen. Stenringen är 1 meter i diameter. Om någon rollperson skulle gå och ställa sig i stenringens mitt blir han påverkad av ringens mystiska magi. SL får då slå en T6 för att se hur magin påverkar rollpersonen:

1. Rollpersonen upplever den ultimata känslan av inre frid och välbefinnande. Känslan är så underbar att han vägrar att flytta sig därifrån. Det enda sättet att få bort honom är att med våld flytta honom därifrån och roll-

personen kommer i flera år framöver längta tillbaka till ringens mitt.

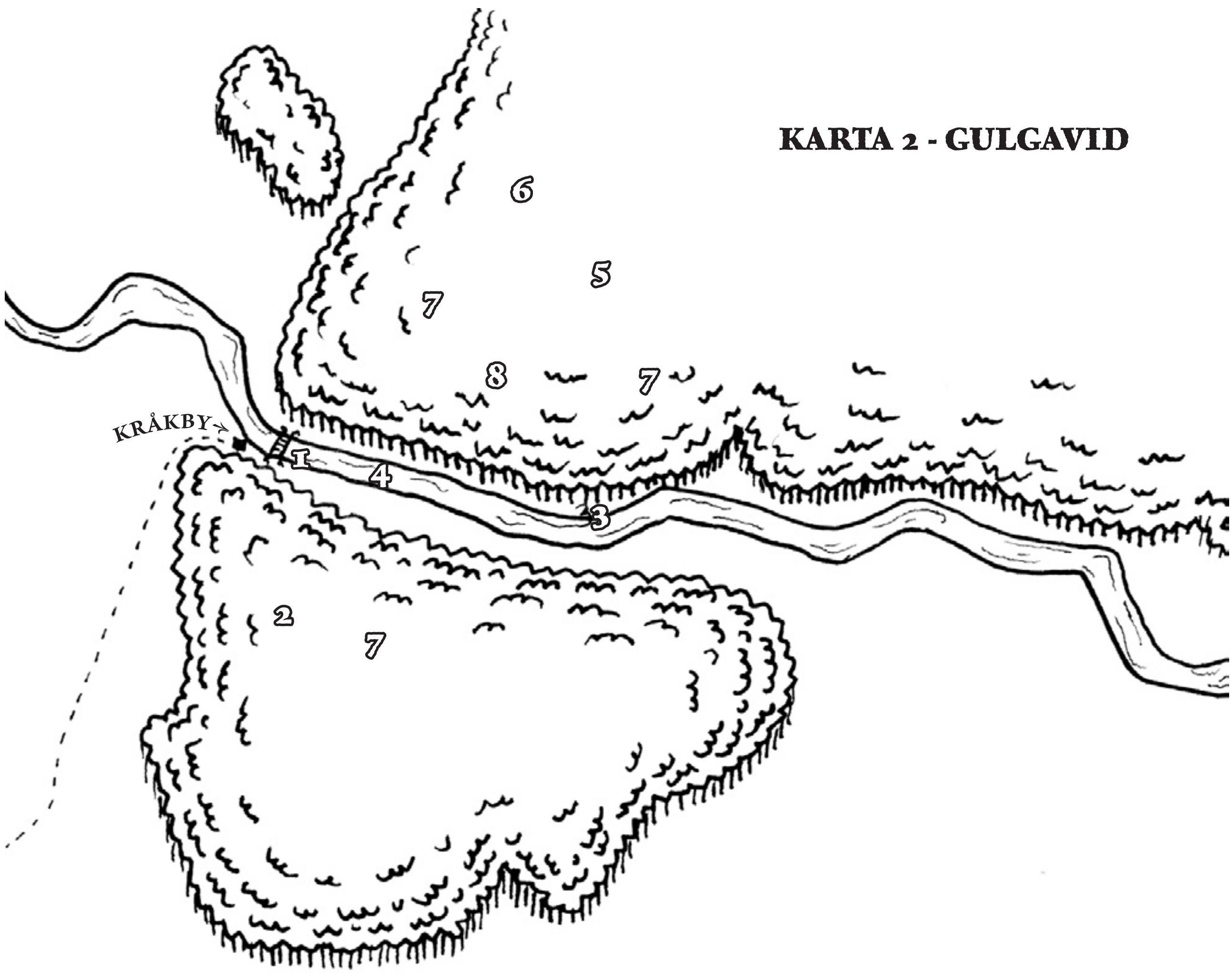
2. När rollpersonen står i ringens mitt översköljs hans sinne med skogen och alla dess invånares känslor, från den största ek till den minsta igelkott. Känslan är så fantastisk och rollpersonen får en sådan kontakt med djur och natur att han aldrig någonsin igen kommer att kunna skada något levande djur eller växt.
3. Rollpersonen välsignas med en gåva från moder natur och erhåller förmågan att kunna förvandla sig till ett specifikt djur (SL bestämmer vilket) en gång om dagen i fem minuter. 4. Rollpersonen förvandlas till en varg i 1T20 månader. Under denna tid tänker han fortfarande som en människa, men kan inte tala något annat än vargens språk.
5. Rollpersonens sinne översköljs av Gulgavids existens och hans inre lär känna varenda lite vrå av skogen (med undantag för Orloks grotta). Efter detta kan rollpersonen aldrig gå vilse i Gulgavid.
6. Ingenting händer.

MÖTEN

Då rollpersonerna är ute i skogen är risken stor att de möter någon individ eller varelse, båda onda som goda. För att avgöra vem eller vad rollpersonerna möter, slå en T100 på tabellen nedan efter varje kilometer.

01-35	Inget	**80**	1T4 vildhästar
36-40	Kanin	**81**	Björn
41-42	Hare	**82-84**	Varg
43-45	Ekorre	**85-86**	1T6 vargar
46-48	Igelkott	**87**	1T10 vargar
49-50	1T10 kaniner	**88-90**	1T4 happjor
51-54	Kråka	**91-92**	1T10+3 happjor
55-60	1T20 kråkor	**93**	2T10+3 happjor
61	Orm	**94**	1T6 skogstroll
62-65	Sparv	**95**	2T10 skogstroll
66	Vildsvin	**96**	1T6 gråtroll
67-70	Rådjur	**97**	Jättespindel
71-73	2T20 myggor	**98**	Skogsrå
74-75	2T20 getingar	**99**	Lindorm
76	Hjort	**00**	Stentroll
77-79	Vildhäst		

KARTA 2 - GULGAVID



De kidnappade

Det kan tänkas att rollpersonerna vill veta lite mer om de tre bybor som Askur kidnappat. Detta kommer inte att föra dem närmare målet, men för att inte äventyret ska kännas alltför styrt finna i detta kapitel lite information om de kidnappade.

Alva

Alva var en liten flicka på elva år. Hon hade axellångt brunt hår och ett runt fräknigt ansikte. Hon var ganska blyg av sig och tyckte bäst om att vara för sig själv. Senaste gången hon sågs var för en vecka sen när hon sent på eftermiddagen gick i skogen för att plocka svamp. I skogen väntade dock Askur på henne, slog henne medvetslös och förde henne till Orlok. Skulle rollpersonerna vilja fråga ut Alvas föräldrar om vad som hände så kommer de att upptäcka att Alvas mamma är så utom sig av sorg att hon är omöjlig att få någon information ur. Så fort rollpersonerna nämner Alvas namn kommer hon att börja gråta hysteriskt. Alvas pappa kommer då förtvivlat att försöka trösta sin hustru och strängt be rollpersonerna att gå och låta dem få dörja ifred.

Ulf

Fyllbulten Stures enda dryckeskamrat hette Ulf och även om han inte var lika alkoholiserad som Sture var det inte ovanligt att de sågs tillsammans på Den Flaxande Fågeln med en bägare i varsin hand. För två veckor sedan berättade Askur för Ulf att han hittat en ryggsäck i skogen innehållandes sällsamma alkoholhaltiga drycker från fjärran länder som gav en fylla man aldrig tidigare sett maken till. Ulf blev naturligtvis frestad av dessa ord och tillsammans gav de sig ut i skogen. Någon ryggsäck fanns dock inte där, utan när Ulf undrade hur länge de var tvungna att behöva gå oskadliggjorde Askur honom och släpade honom till Orloks grotta.

Gunnel

Byns äldsta kvinna var till för tre dagar sen Gunnel. 73 år blev hon när hon överfölls av Askur på sin dagliga skogspromenad. De flesta i byn tyckte om henne, då hon trots sin höga ålder var en levnadsglad och pigg gumma. Om rollpersonerna frågar runt i byn om vem de tror kan ha tänkts kidnappa Gunnel svarar alla invånare i byn att det helt säkert måste varit något ondskefullt troll, då ingen människa väl kan vara så grym att han ger sig på en gammal försvarslös gumma.



Händelser

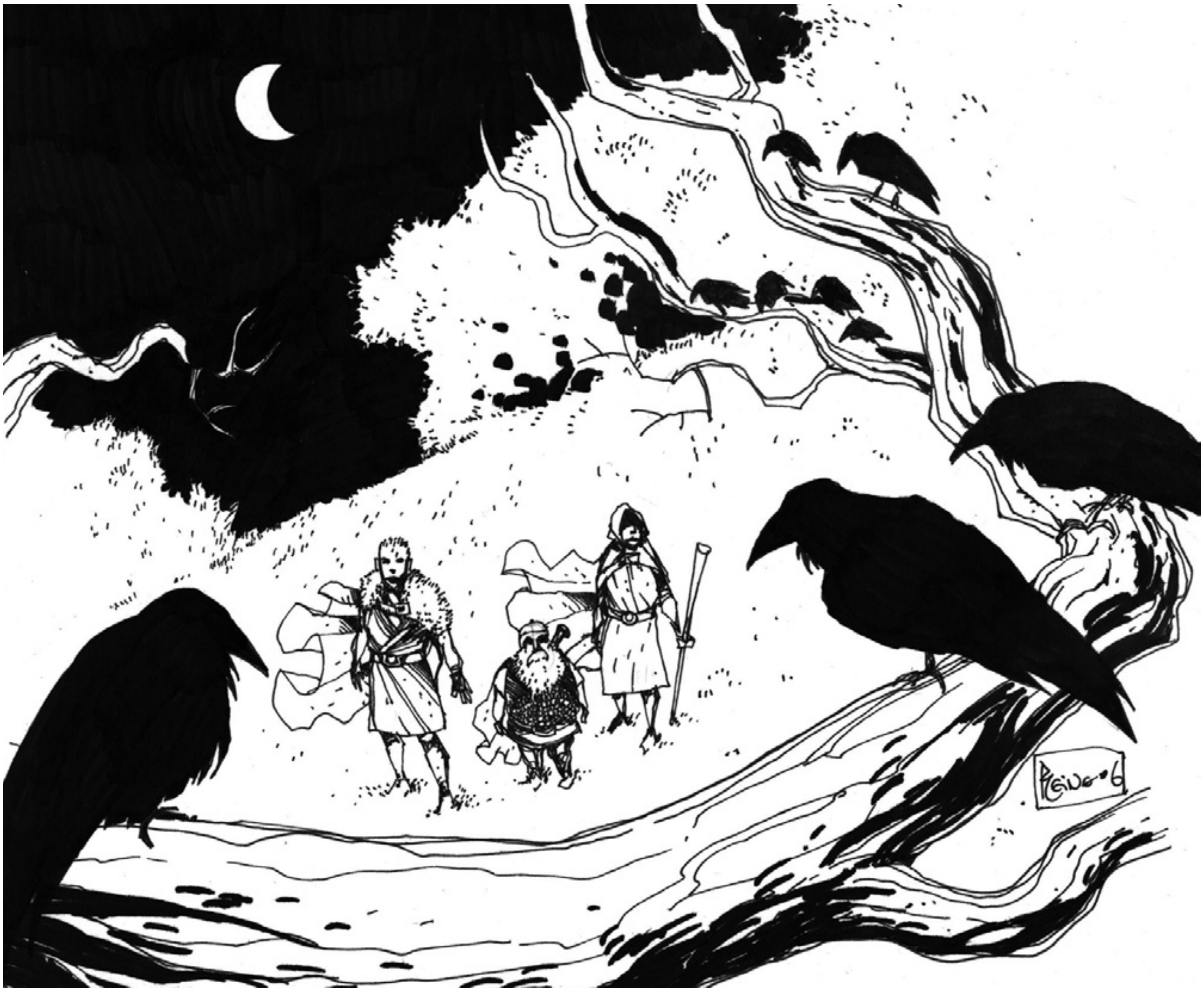
Skulle spelledaren känna att äventyret i något skede blir tråkigt eller förutsägbart kan han alltid krydda det lite med ett antal spännande händelser.

Fåglarna

När rollpersonerna befinner sig bland Gulgavids korkiga träd kommer de att upptäcka att de iakttas av en stor flock kråkor som sitter på trädens grenar och nyfiket betraktar dem. Kråkorna följer efter rollpersonerna genom att flyga från trädgren till trädgren. Skulle någon av rollpersonerna lyckas med ett slag på färdigheten Lönndom (fördjupningen Tjuvlyssna ger plus) uppfattar de vissa enstaka ord som kommer från kråkorna. Rollpersonerna får således uppfattningen av att kråkorna pratar människospråk med varandra. Så är dock egentligen inte fallet, utan det ligger till som så att en grupp pysslingar sitter på kråkornas ryggar. De rider på kråkorna och förföljer rollpersonerna i hopp om att utröna huruvida de har onda eller goda avsikter.

Första mötet med Askur

När rollpersonerna är ute i skogen och befinner sig nära träbron kommer de att höra någon som ropar till dem. Efter detta kommer en ung mörkhårig man fram och presenterar sig som Askur. Han ber dem att inte ta sig över via bron, då den är mycket riskabel. Han säger sig veta om ett mycket bättre ställe att ta sig över på och eskorterar sedan rollpersonerna till vadstället. Han ber dem sedan vara försiktiga och beger sig in mot byn. Anledningen till att Askur betedde sig så kamratligt mot rollpersonerna var att han inte ville att rollpersonerna skulle bli misstänsamma mot honom för att han stryker omkring i skogen.



Den mystiska musiken

När rollpersonerna befinner sig i Kråkby för att utröna något ärende hör de plötsligt en kuslig melodi genomsyra hela byn. Efter ett tag försvinner musiken lika plötsligt som den dök upp. Musiken kommer från Orlok som trodde att han äntligen lyckats tillverka ett magiskt instrument med vilket han kunde locka människor till sig. Det visade sig dock som tur var att musiken inte hade någon effekt på människor. Detta scenario kan uppstå flera gånger, då Orlok är i ständig färd med att uppfinna nya instrument.

Besatt

En dag får en bybo plötsligt något förändrat i blicken. Han skruvar på sig på ett underligt vis och får sedan panik och springer ut ut byn som om han hade eld i baken. Efter en stund kommer bybon dock tillbaka och frågar någon honom vad som hände säger han att han inte vet vad som flög i honom. Denna händelse beror på att Orlok hade tänkt locka en pyssling till sig och äta upp honom, men pysslingen hann ta en människokropp i besittning när han hörde Orloks musik. På så sätt klarade han sig undan de lockande tonerna.

Askurs hämnd

Rollpersonerna får när de är ute i skogen se Askur svärandes skjuta en kråka. Detta beror på att en pyssling kom ridandes på en kråka och anföll honom. Skulle rollpersonerna fråga Askur varför han sköt kråkan kommer han att säga att den anföll honom.

Fyllbultens vrede

Fyllbulten Sture blir en dag så pass berusad att han ilsknar till på en av rollpersonerna och anfaller honom med en spetsig träbit. Om rollpersonen avväpnar Sture och får honom att lugna ner sig utan att tillgripa våld får han gott anseende av byborna och betraktas som en förståndig karl och en man av ära. Skulle rollpersonen istället bruka våld mot Sture eller rent av döda honom tittar de flesta i byn snett på honom efter denna händelse. De har förståelse för att rollpersonen handlade i självförsvar, men ger honom sura blickar och muttrar bakom hans rygg att han var onödigt våldsam.

Den mörka förföljaren

Om rollpersonerna en sen natt är ute i skogen kommer de att känna sig förföljda. Skulle någon av rollpersonerna lyckas med ett slag på färdigheten Finna Dolda Ting kommer denna att upptäcka en mystisk man iaktta rollpersonerna bakom ett träd en bit bort. Mannen är iklädd svart kåpa och ansiktet döljs av en grinande döskallemask. Väl upptäckt kommer mannen att fly omedelbart och är omöjlig att hinna ifatt. Spelledare kan dock om han vill iscensätta en spännande jakt genom skogen innan den maskerade mannen försvinner. Mannen var Askur som spionerade på rollpersonerna.

Ett märkligt dödsfall

En bybo stelnar en dag till, blir helt blå i ansiktet och dör. Detta beror på att en pyssling försökte ta bybons kropp i besittning men misslyckades.

Den falska rättvisan

En grupp Njalar anländer en dag till byn. De uppträder arrogant och hotfullt och viftar med ett pergament som visar att det är dags för skattebetalning. Borgmästare Tyrbom tycker att skattesumman är oförskämt hög, men då han är en hederlig man betalar han naturligtvis. Njalarna ger sig skrattande och belåtna av. En dag senare upptäcker borgmästare Tyrblom till sin förtvivlan att pergamentet är förfalskat. Den här händelsen måste utspela sig innan kapitlet Utpressning och död.

Förrädarens hot

Skulle rollpersonerna snoka runt alltför mycket blir Askur irriterad. Han bestämmer sig för att ge rollpersonerna en varning och skriver ett hotbrev till dem, vilket han sticker under deras dörr om natten. I brevet står det: ”Om ni inte slutar lägga näsan i blöt kommer den inom kort att vara avskuren!”. Det är bara en handfull personer i byn som är skrivkunniga, nämligen borgmästare Tyrbom, Magda, Askur och Hjalmar. Skulle rollpersonerna börja undersöka dessa personer skulle de upptäcka att handstilen påminner starkt om Magdas. Askur har nämligen listigt nog förfalskat hennes handstil.

Ett vidrigt fynd

När rollpersonerna är ute på upptäcktsfärd i skogen gör de en ruskig upptäckt. I en skogsglänta hittar de en flock döda happjor. Happjorna verkar ha varit döda ett bra tag, för hela gläntan stinker och de döda happjorna är omgärdade av ett moln av flugor som kalasar på kadaverna. Ett lyckat slag på färdigheten Läkekonst visar att en varelse med vassa tänder och långa klor försökt äta på dem, samt att happjorna inte gjort något motstånd när denna varelse börjat tugga på dem. Den skyldige till slakten är gantrollet Orlok. När pysslingarna började fly hans besvärjande musik genom att ta människors kroppar i besittning tillverkade Orlok ett instrument för att förhäxa happjor. Han upptäckte dock att happjors kött inte var vidare gott och lämnade dem därför att ruttna i skogen.

Rackartyg

En dag blir en riktig otursdag för rollpersonerna. Så fort de öppnar sovrumsdörren på morgonen får de en hink stinkande sörja som någon har placerat ovanför dörren över sig. När de ska sätta sig och äta frukost drattar de på ändan då någon skruvat isär stolarna. När de är ute och promenerar ramlar de på snubbeltrådar och någon skjuter dessutom ruttna äpplen på dem. Det är naturligtvis busungen Egil som skojar med rollpersonerna och han kommer fortsätta plåga dem dagen ut.

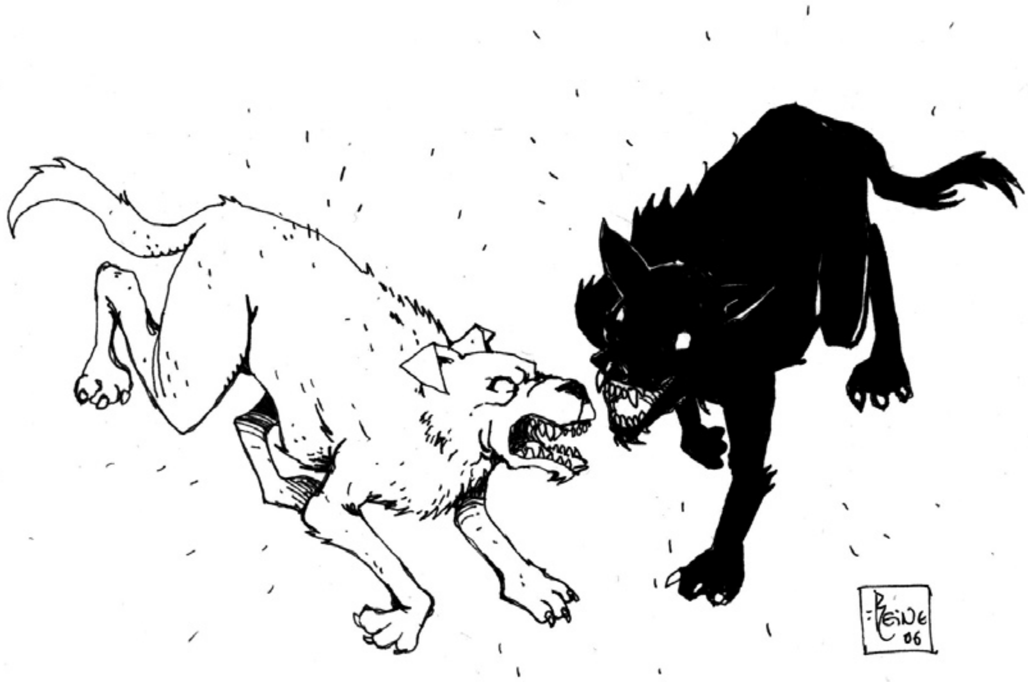
Ljuset och mörkret

Gulgavid är i sanning en sällsam skog, vilket rollpersonerna i synnerhet får erfara under en av sina förmodligen många upptäcktsfärder dit. De kommer nämligen, när de vandrar runt bland skogens träd plötsligt att få höra ett hjärtskärande ylande. Springer de åt det håll som ylandet kom ifrån så möts de av en märklig syn. En bit in i skogen ser de nämligen två vildhundar som kämpar mot varandra. Detta i sig är natuligtvis inget märkligt, men dessa två vildhundar har det mest underliga utseende; Den ena skimrar i lysande blått och har kloka och snälla ögon, den andra skimrar i mörkaste svart och har gula, hatiska ögon. Kampen mellan hundarna blir lång och intensiv, men tillslut vinner dock den blåskimrande hunden. Skulle rollpersonerna hjälpa den blåa hunden i striden, till exempel genom att attackera den svarta hunden kommer den blåa hunden när fienden är besegrad att kasta en tacksam blick åt rollpersonen som hjälpte honom. Blicken utstrålar ålderdomlig visdom och rollpersonen får igen alla eventuellt förlorade KP, han känner sig mätt och behöver inte äta på tre dagar och han blir pigg och glad. Hunden kommer sedan springa in i skogens djup och blir då omöjlig att spåra. Vad hunden var för en varelse, eller varför de två hundarna strider mot varandra kommer rollpersonerna aldrig att få reda på.

Utpressning och död

En morgon anländer nio forvagnar till Kråktorp. De uppträder högmodigt och arrogant och med dragna svärd förkunnar de att det är dags för byn att betala skatt. Borgmästare Tyrbom blir förfärad och berättar med skakande röst om njalarna som dök upp i byn med falska dokument och att de på grund av detta inte har råd att betala den summa som forvagnarna kräver. Detta blidkar dock inte fogvagnarna det minsta. Tvärtom blir de än mer retliga och hotar med att avrätta tre av byns invånare om borgmästare Tyrbom vägrar betala. Fogvagnarnas ledare, en bastant karl med mörkbrunt skägg och ett stort ärr på kinden, pekar ut tre skräckslagna bybor som han beordrar sina mannar att avrätta. När mannarna med dragna vapen närmar sig byborna händer dock något oväntat. Fogvagnarnas ledare stelnar plötsligt till och får en min skräckslagen som om han sett ett spöke. Hans ansikte antar sedan en sjukligt blå färg och han faller död till marken. De övriga fogvagnarna blir förfärade och lämnar byn i panik ropandes saker om häxkonster och spökerier.

Vad som hände var att Orlok i samma stund som fogvagnarna anlände till byn försökte locka till sig en pyssling. För att klara sig undan Orloks magiska musik försökte pysslingen besätta fogvagnarnas ledares kropp, men misslyckades, vilket resulterade i att ledaren dog.





En baddare på kroken

När rollpersonerna en dag har ett ärende i Kråkbys lilla hamn möter de Askur som sitter på bryggan fiskandes. När han får syn på rollpersonerna tar han upp fiskelinan ur vattnet, sätter metspöet på axeln och börjar vandra upp mot byn i rask takt. Lyckas rollpersonerna med ett slag på färdigheten Lönndom (fördjupningen Finna dolda ting ger plus) upptäcker de att Askur inte hade någon fiskekrok på linan. Frågar de honom om detta säger han att han glömde sätta på en krok och det är för att hämta en krok som han beger sig upp mot byn.

I nästan ögonblick kommer gamle Sigurd som med metspöet i högsta hugg vill pröva sin fiskelycka. Han sätter en mask på fiskekroken, tänder sin pipa och börjar meta, samtidigt som han talar gladeligen och kamratligt med rollpersonerna. Efter en liten stund får Sigurd napp och det visar sig att det han fått på kroken verkar vara en riktig bjässe! Vad som än har nappat på kroken sliter emot av alla krafter så att vattnet virvlar och metspöt knakar. Stackars Sigurd försöker med nöd och näppe hålla emot, men ser ut att kunna dras ner i vattnet vilken sekund som helst och han ropar med paniken i halsen åt rollpersonerna att hjälpa honom håva upp baddaren. Skulle rollpersonerna inte hjälpa Sigurd kommer han att ramla i vattnet och drunkna. Om rollpersonerna däremot tar tag i metspöt och hjälper Sigurd att försöka håva in fångsten måste de slå ett situationsslag var för gruppen Styrka (situationsvärde 10) annars ramlar de i vattnet och måste lyckas med ett slag på Simma för att inte drunkna. Lyckas rollpersonerna däremot med slagen på motståndstabellen går fiskelinan av och fångsten smiter. Skulle rollpersonerna berätta om denna historia för några bybor skulle dessa skratta och säga att det var den mest överdrivna fiskehistoria de någonsin hört.

Den stora fångsten som Sigurd fick på kroken var ingen annan än gantrollet Orlok. Gantroll är nämligen utmärkta simmare och kan andas under vatten och därför har Orlok och Askur kommit fram till att bryggan är ett bra ställe att mötas på för att planera onda uppsåt, Askur sittandes på bryggan och Orlok gömd under så att ingen annan bybo lägger märke till honom. Detta var anledningen till att Askur denna dag befann sig vid bryggan. Fiskespöt hade han med sig för att det inte skulle verka misstänkt att han satt vid bryggan och han hade inte någon krok på spöt då denna eventuellt skulle kunna råka fastna i Orlok, något som Sigurd faktiskt lyckades med, mästerfiskare som han är.

Nattligt besök

Vid midnatt, när rollpersonerna sover gott i Den Flaxande Fågelns gästrum, väcks plötsligt en av rollpersonerna av underliga ljud. I och med att det är natt kan rollpersonen inte se vad det är som orsakar ljuden, men att vad det än är måste det befinna sig någonstans i rummet. Skulle rollpersonen ropa för att väcka sina kamrater, eller för att undra vem det är som är där, ser han en kråka flyga ut genom gästrummets öppna fönster. Det var således kråkan som förde oväsen.

Vad rollpersonen inte såg var dock att kråkan bar en pyssling på ryggen. Pysslingarna har nämligen blivit nyfikna på rollpersonerna efter att ha upptäckt dessa strövandes i skogen och därför bestämde dem sig för att spionera lite på rollpersonerna för att ta reda på om de är vänner eller fiender.

Barnarov

En natt vaknar rollpersonerna plötsligt av hysteriska skrik. Skriken tycks komma utifrån och om rollpersonerna öppnar fönstret och tittar ut, eller rusar ner för trappan och ut genom ytterdörren ser de att fönstret i huset bredvid öppnas av en kvinna som tittar ut och hysteriskt gråtandes ropar ”Mitt barn! Mitt barn!” och pekar på vägen som leder in mot skogen. Rollpersonerna kan då se att en man i svart kåpa och en ansiktsmask formad som en döskalle springer till skogs bärandes på ett gråtande spädbarn. Barnarövaren är Askur, som bestämde sig för att kidnappa den lille så att Orlok kan utföra sina experiment på den. Förmodligen sätter rollpersonerna av efter kidnapparen. Skulle de knappa in på honom inser Askur att han inte kan vinna jakten och lägger därför ifrån sig det skrikande spädbarnet och gömmer sig. Han är mycket svår att upptäcka och skulle rollpersonerna mot all förmodan upptäcka Askurs gömställe skulle han strida panikartat för att sedan fly vid första bästa tillfälle. Masken behåller han på till varje pris så att inte hans identitet ska avslöjas.

Rollpersonerna ger antagligen tillbaks barnet till den ömma modern, vilken blir alldeles utom sig av glädje och ger den rollpersonen som bär barnet en belöning i form av ett armband med ett mystiskt märke på. Hon berättar att armbandet sägs vara förtrollat och belönar bäraren med tur och lycka. Egentligen är dock armbandet inte magiskt på något sätt, utan bärs av en organisation i det avlägsna landet Västra Lorenzien som arbetar för att störta den galne kung Leopold. Märket på armbandet är organisationens symbol och mycket välkänd i Västra Lorenzien, så skulle rollpersonern någon gång befinna sig i det landet kan han räkna med tortyr, fängelse och avrättning ifall någon skulle lägga märke till armbandet. Detta vet dock inte modern om, utan ger rollpersonen armbandet med goda avsikter.

Skulle rollpersonerna vilja försöka spåra kidnapparen får de vänta tills morgondagen, då det är alldeles för mörkt att hitta några spår mitt i natten. När solen gått upp kan de dock hitta spåren om de lyckas med ett slag på färdigheten Jakt och fiske (fördjupningen Spårare ger plus). Spåren leder djupt in i skogen tills de tillslut tappas bort. Vid stället där spåren försvinner finns dock förövarens ansiktsmask. Den är snidad i trä, vitmålad och formad som en otäck döskalle.



Skvaller från en kluven tunga

Askur tycker tillslut att rollpersonerna utgör ett så pass stort hot att de bör röjas ur vägen. Han tänker därför ut en slug plan hur han ska få dem dödade utan att själv behöva riskera livet.

Under en av Askurs många upptäcktsfärder i skogen hittade han en mystisk glänta. Gläntan fullkomligt kryllade av kråkor och mitt i gläntan satt en skäggig, stor man spelandes på en flöjt. Askur förstod direkt att den här mannen inte var någon man ville stöta sig med och lämnade därför gläntan, men av nyfikenhet återkom han då och då och fann ofta att mannen satt där tillsammans med kråkorna. Mannen är naturligtvis Brynjard, fågelvinnaren, alla kråkors konung.

Nu har Askur bestämt sig för att få rollpersonerna att tro att det är Brynjard som ligger bakom byns illdåd och hoppas därför på att de kommer att anfalla Brynjard och därmed bli dödade. Han söker därför upp rollpersonerna och talar kamratligt till dem. Han berättar att i och med att det ibland hörts mystisk musik i byn så borde någon som kan spela ett instrument rimligtvis ha med saken att göra. Han berättar därefter om den fasansfulla mannen som han många gånger sett i den kusliga gläntan och spela ondskefulla toner och skratta ett vanvettigt skratt samtidigt som han omges av spöklika demoniska kråkor som tycks lyda hans minsta vink. Skurs beskrivning av Brynjard är självfallen grovt överdriven, men förhoppningsvis går rollpersonerna på Askurs prat och bestämmer sig för att bege sig ut i skogen och möta Brynjard. Askur ger en detaljerad beskrivning över hur man kan ta sig till gläntan, men följer under inga omständigheter med det. Han säger att han är för rädd för den hemska fågelmannen och berömmer rollpersonerna för hur tappra och modiga de är som törs möta honom alldeles själv.

Förhoppningsvis blir rollpersonerna smickrade av Askurs smicker och beger sig ut i skogen för att leta upp gläntan. Efter en lång tids vandrande så verkar det som att rollpersonerna har kommit väldigt nära gläntan Askur talade om. De hör då mystisk flöjtmusik spelas. Följer rollpersonerna musiken leds de till en skogsglänta. Gläntan är full av kråkor och i gläntans mitt sitter Brynjard och spelar på sin lilla träflöjt. När rollpersonerna hört Askur berätta sådana hemska saker om Brynjard är risken antagligen stor att de överfaller honom. Brynjard blir först förvånad, för att i nästa sekund bli totalt rosenrasande och gå till motattack. En stund in i striden när Brynjards humör mildrats blir han dock nyfiken på varför rollpersonerna anföll honom. Han antar då gestalt av en kråka och flyger upp på en trädgren där han är utom räckhåll för rollpersonernas spetsiga vapen.

Det finns naturligtvis även en chans att rollpersonerna försöker närma sig Brynjard utan våld. Brynjard tycker dock inte om främlingar och blir väldigt upprörd över att några nyfikna typer kommer snokandes i hans glänta. Han kommer därför vifta med sin tvåhandsklubba och vråla åt rollpersonerna att ge sig av innan han läxar upp dem rejält. Han vill inte under några omständigheter lyssna på vad de har att säga. Lättretliga rollpersoner går antagligen till attack. Det blir således strid hur rollpersonerna än försöker bemöta Brynjard.

Hursomhelst, när striden avstannat och Brynjard i fågelgestalt sitter säkert på sin gren börjar tar han till orda:

> *”Det må jag säga, ni var ena sega rackare. Inte många har lyckats värja sig när de retat upp mig och för det förtjänar ni beröm. Nåja, nu när vi alla lugnat ner oss kanske ni vill berätta vad ni har här att göra, i min glänta?”*

Nu får rollpersonerna chansen att berätta om sitt ärende. Förmodligen berättar de om vad Askur sagt till dem och om problemen i byn. Vilka ord som än växlas mellan rollpersonerna och Brynjard så bör spelledaren styra samtalet till att rollpersonerna tillslut berättar om vad de gör där.

> *”Åhå,” säger den talande fågeln. ”Det är så det ligger till. I sådana fall kan jag upplysa er om att jag inte är den fiende ni söker. Dock ska jag föra er till en plats där ni kan få kunskap om vad ni egentligen letar efter”.*

Brynjard flyger sedan till rollpersonerna och förvandlar sig tillbaka till människa igen. Han börjar vandra in mellan skogens grenar och tecknar åt rollpersonerna att följa efter. Rollpersonerna följer förmodligen efter Brynjard.

Platsen Brynjard syftar på är pysslingbyn. Brynjard har nämligen sporadisk kontakt med pysslingarna i och med att de använder kråkor som riddjur och således vet Brynjard om pysslingarnas problem med Orlok. Han vet även om att pysslingarna spionerat på rollpersonerna i syfte att försöka utröna huruvida rollpersonerna är vänner eller fiender och om de kan tänkas hjälpa pysslingarna på något sätt. Brynjard bryr sig dock egentligen inte om vare sig pysslingarna eller Orlok, utan orsaken till att han visar rollpersonerna till pysslingbyn är att han fruktar att rollpersonerna skulle fortsätta misstänka honom och därmed störa honom, om de inte får reda på vad som egentligen pågår.



Pysslingbyn

Under färden till pysslingbyn är Brynjard väldigt tystlåten. Han svarar inte på frågor om vart de är på väg eller vem han är. Efter tre timmars promenad är rollpersonerna dock framme vid byn. De lägger inte märke till den först, men då Brynjard gör en gest mot marken märker rollpersonerna att markens svampar och rötter pryds av små dörrar och fönster och utanför dessa märkliga byggnader spatserar ett femtiotal pysslingar. De är väldigt små och tittar nyfiket upp på rollpersonerna samtidigt som de tjattrar sinsemellan och hoppar och gestikulerar ivrigt med armarna. Rollpersonerna lägger även märke till att en grupp kråkor cirkulerar kring deras huvuden och det visar sig efter att ha tittat närmare på fåglarna att dessa har en pyssling var på ryggen, med små sadlar och tömmar. En av pysslingarna bär lite finare kläder än de andra. Han tar till orda och till rollpersonernas förvåning är hans röst, trots att han är så liten, hög och tydlig. Han pratar på ett ivrigt, lite virrigt sätt.

”Välkomna till vår by. Väldigt mycket välkomna! Jag heter Smid och jag är byns…ja, ni kallar titeln för hövding tror jag. Brynjard har fört er hit ser jag. Ja, han heter så. Brynjard alltså. Detta var en glad överraskning, för vi har allt hållit ett litet öga på er för att se vad ni är för filurer. Ja, om ni är vänner eller fiender vill säga. För vi behöver vänner nu, i knapra tider som dessa. Det är nämligen så att vår by är hotad av en varelse som vanligtvis kallas för gantroll. Det är alltså en urgammal trollsort som är mycket kunnig inom magi och sånt hokus pokus och det här trollet är välkänt för att locka till sig varelser med hjälp av musik för att sedan äta upp dem. Uslingen har gjort så med oss pysslingar, ja det är så vi kallas och för att skydda oss har vi med magisk kraft tvingats tillfälligt placera våra själar i människokroppar hos de bybor som bor i byn. Alltså, byn ni kommer ifrån. Detta gör vi så fort vi hör musiken spelas och vi lämnar kropparna när musiken slutat. För att när våra själar besitter människokropparna biter musiken inte på oss. Ibland lyckas vi dock inte besätta människokropparna och i sådana lägen händer det tyvärr att människan dör, alldeles blå i ansiktet. Han blir det när han dör alltså. Det här är ju inget som håller i längden om man säger så. Det är inte till det positiva varken för byborna eller för oss. Det allra bästa vore om roten till det onda, det vill säga gantrollet, försvann. Men då ni för oss är ett ganska smått folk…nej förlåt! Jag menar, då vi för er är ett ganska smått folk så har vi ingen chans att mäta oss mot gantrollet. Men ni verkar vara insatta i det hela och om vi har fattat saken rätt ligger det även i ert intresse om gantrollet försvann och allt löste sig. Vi tänkte därför fråga er, nu när ni är här, om ni kanske möjligtvis ville ta hand om den fulingen?”

Då rollpersonerna inser att gantrollet är roten till alla hemskheter som drabbat Kråkby säger de antagligen att de gladeligen tar sig an uppgiften. Smid tar i sådana fall åter till orda.

”Utmärkt! Utmärkande utmärkt! Det enda kruxet är att vi inte riktigt vet vart gantrollet håller till. Vi har dock en liten susning om hur ni möjligtvis skulle kunna ta reda på det. Det är nämligen som så, att på vissa ställen i skogen finns det stenar med mystiska inristade tecken. De här tecknen dök upp i samma veva som gantrollet kom till dessa trakter, så det är troligtvis han som placerat ut dem. Dessa tecken skulle kanske kunna vara ledtrådar till vart man kan hitta trollet?”

Smid kan, om rollpersonerna vill, märka ut vart dessa stenar finns på kartan som Askur gav rollpersonerna. En liten parantes i sammanhanget är att Brynjard faktiskt vet vad tecknen betyder. Han säger dock ingenting om saken, då han inte anser att det hela rör honom längre. Han beger sig istället in i skogen och vandrar tillbaka till gläntan i hopp om att inte bli störd på åtminstone hundra år.



De tre stenarnas hemlighet

Stenarna med de märkliga tecknen på är, när rollpersonerna väl vet vart de ska leta, inte särskilt svåra att hitta. Dock kan spelledaren göra resan mellan stenarna problematisk för rollpersonerna, genom att spä på med lite extra vilda djur och oknytt som råkar passera rollpersonernas väg. I och med att äventyret börjar närma sig sitt slut nu blir det mer spännande om svårighetsgraden stiger.

Sten 1

Denna sten ligger i Gulgavids sydvästra utkanter. Den är inte särskilt stor och nästan helt täckt i mossa och tecknen finns att hitta under mossan. För att hitta tecknen måste rollpersonerna lyckas med ett lätt (+3) slag på färdigheten Lönndom (fördjupningen Finna dolda ting ger plus). Tecknena på sten 1 hittar spelledaren i Appendix 2.

Sten 2

I Gulgavids norra delar finns denna mystiska sten och rollpersonerna får således promenera länge innan de hittar stenen. Den är väldigt stor, sju meter hög och därmed nästan en klippa och då tecknen finns på stenens topp måste man klättra upp på den för att se dem. För att göra detta måste man lyckas med ett slag på färdigheten Rörlighet, misslyckas man ramlar man ner från stenen och tar 1T6 i skada. Tecknena på sten 2 hittar spelledaren i Appendix 2.



Sten 3

Denna sten hittar rollpersonerna i skogens mitt. På stenen sitter en kortväxt gammal gubbe och sover. Han ser ut att varken ha kammat sig eller rakat sig på åratal och han bär en rustning i guld. Skulle rollpersonerna närma sig honom vaknar han och blir väldigt stressad och skärrad. Han tittar hätskt på rollpersonerna och börjar prata osammanhängande om saker rollpersonerna inte förstår ett dyft av, men som verkar vara förankrat till gamla tider och legender. Han uppträder också som att han vore en stolt riddare av ädel börd, även fast hans förvirrade sätt och yviga hår inte riktigt vill säga samma sak. Skulle rollpersonerna bruka något form av våld mot gubben börjar han gråta, bleknar bort och försvinner. Rollpersonen som brukade våld kommer därefter att tappa allt hår och för alltid lukta så pass illa att han får karaktärsdraget Motbjudande. Skulle rollpersonerna däremot visa honom någon sorts respekt till exempel genom att buga för honom kommer han att stolt räta på ryggen, le och ge en av rollpersonerna ett pergament med bokstäver som är helt främmande och som avger ett gult sken. Gubben kommer därefter att försvinna. Vad det mystiska pergamentet besitter för egenskaper är upp till spelledaren att avgöra. Rollpersonerna kommer aldrig att få reda på vem den mystiska gubben var. När gubben är borta är det lätt att hitta tecknen på stenen. Tecknena på sten 3 hittar spelledaren i Appendix 2.

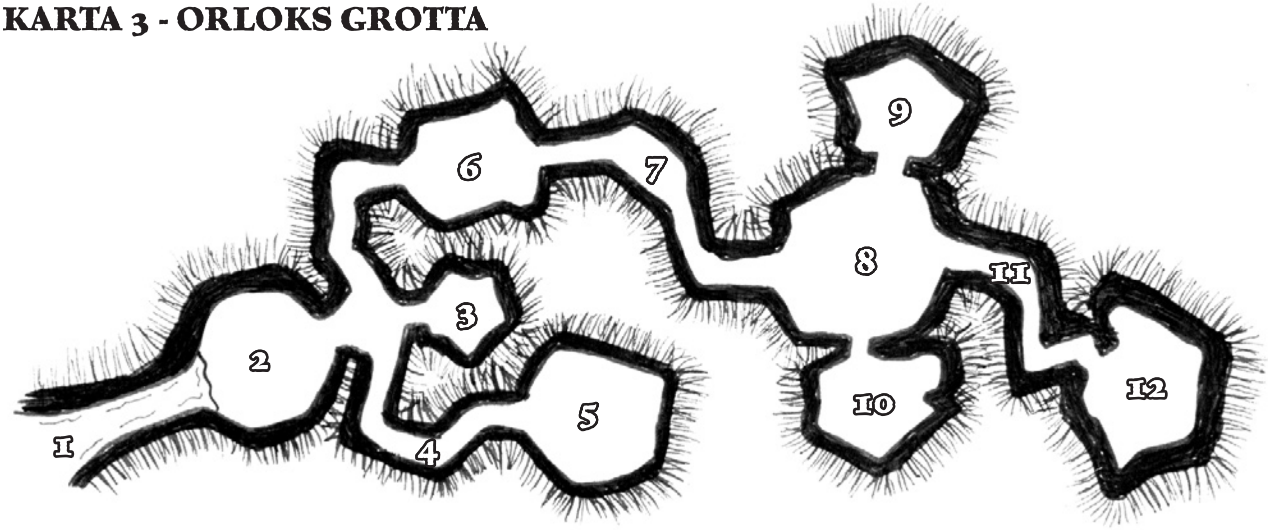
Var för sig kan tecknen tyckas som rent nonsens, men om några av rollpersonerna har några musikaliska talanger kan denna med lätthet se att om man överlappar tecknen över varandra bildar dessa ett stycke noter. Genom att hitta Orloks gömställe är det bara att spela efter noterna. Melodin som då spelas kommer att avge ett märkligt eko som rör sig åt det hållet där Orloks håla finns och det är då upp till rollpersonerna att följa ekot. Om ingen av rollpersonerna kan spela något instrument kan säkert någon hjälpsam spelledarperson bistå rollpersonerna i detta, förslagsvis skalden Toste, eller i yttersta nödfall Brynjard. Att få Brynjard att gå med på detta är dock mycket svårt då han helst vill bli lämnad ifred.

Orloks grotta

Den grotta som Orlok har sin boning i finns belägen vid floden som delar Gulgavid. Ingången finns vid en plats där floden är särskilt ström. Den är mycket svår att nå, då floden här ligger belägen nedanför en sex meter brant klippa och ingången finns i slutet av branten och till hälften täcks av flodens virvlande vatten. För att ta sig ner för den branta klippan, till öppningen krävs ett lyckat slag på färdigheten Rörlighet. Skulle rollpersonerna använda ett rep för de +3 på färdighetsslaget. Skulle någon rollperson misslyckas med slaget ramlar denna ner i vattnet och ta 1T8-1 i skada av de vassa stenar som finns under vattenytan och 1T10 (ÖP 10) i fallskada i 1T3 kroppsdelar (ett lyckat slag på Rörlighet halverar skadan). De måste efter detta lyckas med ett slag på Rörlighet (fördjupningen Simma ger plus) för att inte dras med i flodströmmen. Skulle de göra det har de fyra SR på sig att lyckas med ett slag på färdigheten Rörlighet (fördjupningen Simma ger plus). Ett misslyckande med alla fyra slagen innebär att rollpersonen drunknar. Skulle rollpersonerna däremot lyckas med att klättra ner för klippan står de med vatten till bröstet när de är vid ingången. De måste där lyckas med ett slå ett situationsslag för gruppen Styrka (situationsvärde 8) för att stå emot den kratiga strömmen. Lyckas de även med detta slag är det bara att gå in i grottan.



KARTA 3 - ORLOKS GROTTA



1. Korridor

Korridoren är fylld med 1,3 meter djupt vatten. Golvet består av en mystisk sörja och sätter man fötterna i sörjan sjunker man och är helt sjunken efter 4 SR. För att göra sig fri från sörjan måste man lyckas med ett situationsslag för gruppen Smidighet (situationsvärde 7). Det är således klokast att simma genom denna korridor.

2. Tomt rum

Efter att korridoren passerats börjar golvet bli högre och således finns inget vatten i detta rum. Rummet är tomt och dess väggar och golv är slibbiga och kladdiga. Ett lyckat slag på färdigheten Lönndom (fördjupningen Finna dolda ting ger plus) visar några märkliga fotspår i det kladdiga golvet. Fotspåren är för stora för att tillhöra en människa och det verkar som att varelsen som är ansvarig för spåren har långa tår och simhud mellan detta. Fotspåren tillhör naturligtvis Orlok.

3. Avträde

Ett litet rum med en vattenpöl i mitten. Vattenpölen är full av stinkande avföring och hela rummet stinker något förfärligt. Rummet fungerar som Orloks avträde.

4. Dödsiglarnas korridor

I taket på denna plats sitter 1T4 dödsiglar. För mer information om dödsiglar, se Appendix 1 ”Nya varleser”.

5. Skattkammare

Dörren till detta rum är låst och mycket svår att dyrka upp och kan inte sparkas in, då den verkar skyddad av någon slags magisk barriär. Ett antal noter finns inristade på dörren. Skulle någon musikkunnig rollperson spela efter noterna, ett lyckat slag på färdigheten Underhållning (fördjupningen Spela instrument är ett krav), så öppnas dörren av sig självt och man kommer in till Orloks skattgömma. Där finns både pengar och andra fina ting som Orlok stulit från personer han ätit upp. Sakerna som finns i rummet är: 150 gm, 200 sm, en mycket vacker dolk som ger +1 extra i skada, 1T8 nötter vilka är magiska på så vis att en nöt räcker för att hålla sig mätt i en hel dag, ett par skor som är magiska på så sätt att de fördubblar höjden som bäraren kan hoppa, en sigillring tillhörande stormejarlen Urde Njale, en magisk kam som när en person kammar sig med den ändrar dennes hårfärg till en ny, en svart handske som är magisk på så sätt att den ger bäraren mörkersyn, ett magiskt halsband som gör att bärarens röststyrka fördubblas och att rösten låter mer respektingivande, ett dyrksett i guld som ger +5 på att dyrka upp lås.

6. Växthus

Detta rum är fullt av mystiska växter. Växterna är av samma sort och är en till två meter höga, har gröna spretiga blad med svarta fläckar på och några underliga spröt på bladen. En rollperson med färdigheten Botanik kan berätta att dessa växter är giftiga och att deras gift framkommer vid beröring. Det gäller således att ta sig igenom rummet utan att röra växterna, vilket man kan om man lyckas med tre slag på färdigheten Rörlighet. Skulle någon av rollpersonerna råka beröra en växt ska denne slå ett situationsslag med situationsvärde 5 för att se om denne påverkas av giftet. För att se vilken effekt giftet ger, slå 1T6 på tabellen nedan:

1-2. Blir blind i 1T100 minuter.
3-4. Blir illamående och yr i 1T4 timmar och får under dessa timmar –3 på allt han tar sig för.
5. Blir förlamad i slumpmässig kroppsdel. Förlamningen varar i 1T100 timmar. Blir vansinnigt rädd. Ett slag på skräcktabellen.
6. Tappar minnet i 2T100 timmar.

7. Fälla

I denna korridor har Orlok byggt en fallucka för att förhindra nyfikna äventyrare. Ramlar man ner i falluckan faller man fem meter för att sedan ta 1T10 (ÖP 10) i fallskada i 1T3 kroppsdelar (ett lyckat slag på Rörlighet halverar skadan) och dessutom bli genomborrade av 1T6-2 vassa pålar. Varje påle ger 1T10 i skada. Fällan kan upptäckas med ett svårt (-2) slag på färdigheten Lönndom (fördjupningen Finna dolda ting ger plus) och när man väl upptäcker den kan man undvika den genom att stryka sig längs korridorens väggar.

8. Matrum

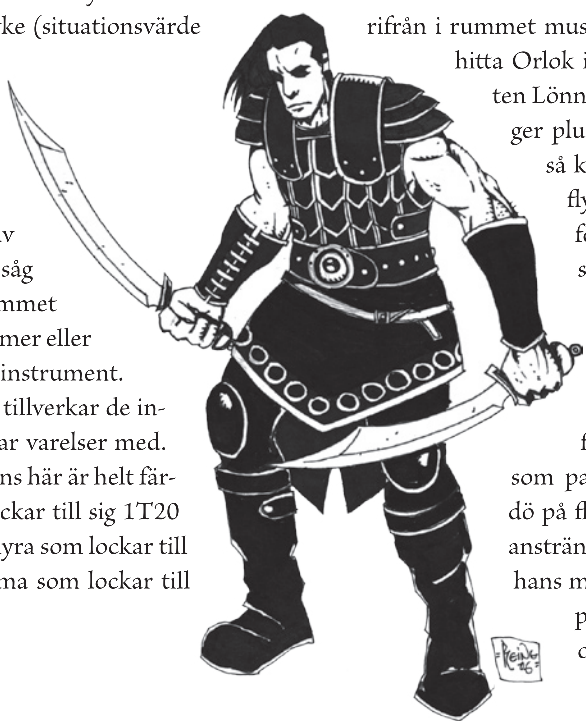
Detta rum luktar extremt illa och är fyllt av kadaver från olika varelser. Det är främst döda pysslingar som finns här, men även fiskar. Några happjor och ett dött skogstroll finns. Det är nämligen här som Orlok äter de varelser han lockar till sig. Genom ett lyckat slag på färdigheten Läkekonst kan rollpersonerna märka att varelserna tycks ha dött av att någon med vassa tänder och klor ätit på dem. För att vistas i detta rum måste rollpersonerna lyckas med ett situationsslag för gruppen Psyke (situationsvärde 13) för att inte kräkas av förskräckelse.

9. Laboratorium

Detta rum är fullt av mänskliga dissekerade kroppsdelar. Det är nämligen i detta rum som Orlok utför experiment på de stackars människor som Askur kidnappat i syfte att uppfinna ett instrument som kan förhäxa människor. De mänskliga kroppsdelarna ligger utspridda på ett bord, står placerade i hyllor och är upphängda i krokar. När rollpersonerna vistas i detta rum måste de lyckas med ett situationsslag för gruppen Psyke (situationsvärde 5) för att inte kräkas av förskräckelse.

10. Snickarboda

Rummet påminner om ett snickarrum, då det är fullt av verktyg som hammare, spik, såg och diverse olika träslag. Rummet är även fullt med diverse olika mer eller mindre färdiga musikaliska instrument. Det är i detta rum som Orlok tillverkar de instrument som han sedan lockar varelser med. Vissa av instrumenten som finns här är helt färdiga. Det finns en flöjt som lockar till sig 1T20 råttor var gång man spelar, en lyra som lockar till sig 1T6 happjor och en trumma som lockar till sig 2T20 fladdermöss.



11. Korridor

Korridoren lutar brant nedåt och har väldigt halt golv och hala väggar. För att ta sig ner för korridoren helskinnad krävs ett slag på färdigheten Rörlighet. Skulle man misslyckas med slaget glider man nerför korridoren till rummet i andra änden och får 1T6-1 i skada för att man slår i det hårda golvet. Man blir även omtöcknad i 1T6 SR.

12. Förråd

Detta rum är fullt av tunnor, lådor och en massa annan bråte. Det första rollpersonerna möts av när de träder in i rummet är Askur hållandes i två kroksablar. Askur verkar dock inte vara sig själv, utan hans ögon är svarta som natten och han verkar mycket mer muskulös än vanligt. Hans ansikte rymmer inga förmildrande drag och med ett sadistiskt grin går han till frontalattack mot rollpersonerna. Vad som hänt är att Orlok äntligen lyckats tillverka en fiol med vilken han kan kontrollera människor. Han bestämde sig för att testa fiolen på Askur och gjorde honom till en viljelös slav. Magin i fiolens musik förbättrade även Askurs fysiska attribut och förvandlade honom från en feg liten yngling till en blodtörstig mördarmaskin. Orlok har hört rollpersonerna rota omkring i hans grotta och förberedde sig därmed på deras ankomst. Han spelade på sin fiol för att förhäxa Askur och gömde sig i detta rum i en tunna. Askur är under Orloks kontroll så länge som Orlok spelar på sin fiol och under denna tid anfaller han rollpersonerna utan någon tanke på sin egen hälsa. Han strider med andra ord tills han dör. Under stridens gång kan rollpersonerna med ett lätt slag på färdigheten Lönndom (fördjupningen Tjuvlyssna ger plus) höra fiolmusik spelas någonstans i rummet men på grund av stridens hetta har de ingen möjlighet att lokalisera varifrån i rummet musiken kommer ifrån. De kan därefter hitta Orlok i sin tunna med ett slag på färdigheten Lönndom (fördjupningen Finna dolda ting ger plus). Skulle rollpersonerna hitta Orlok så kommer han med en gång att försöka fly. Han kommer att spela på sin fiol för att paralysera rollpersonerna och sedan smita upp för korridoren och ut ur grottan. Bara i sista hand kommer han att ge sig in i strid, men i ett sådant läge kämpar han till sista blodsdroppen. Om Orlok i flykten tvingas sluta spela musiken som paralyserar Askur kommer denna att dö på fläcken. Hans kropp blev såpass överansträngd när Orlok på magiskt vis förhöjde hans muskelmassa att hans hjärta när kroppen återgår till det normala stadiet omedelbart stannar.

Slutet

Skulle Orlok lyckas fly kommer han att vara så pass skrämd och skärrad att han omedelbart kastar sig i floden och simmar iväg långt bort ifrån Fynhem för att inte besvära någon på ett bra tag. Skulle rollpersonerna ha lyckats med att döda Orlok har de lyckats med en väldigt heroisk bragt, då de tagit livet av en varelse som varit så fruktad och hatad i evigheters evighet. Hur det än går för Orlok kommer han aldrig mer att besvära varken Kråkby eller pysslingbyn. Rollpersonerna hyllas således av invånarna i Kråkby som hjältar och borgmästare Tyrbom betalar inte bara rollpersonerna de 100 silvermynt han lovat dem, han anordnar även en hejdundrandes fest hålls för att fira att lugnet är återställt i Kråkby. Under festens gång läses följande text upp för spelarna:

Festen har hållit i sig i flera timmar nu. Natten har passerat och gryningen har börjat smyga sig på. Trots detta fortsätter festen av hjärtats lust och Kråkbys vänliga invånare verkar så glad av att slippa alla hemskheter att de tycks helt outtröttliga. Ni delar dock inte bybornas pigghet och trots att ni känner er djupt hedrade av byns välvilliga inställning börjar ni nu bli lite trötta på att bli dunkande i ryggen, berömda och fyrfaldet levande av berusade festdeltagare och bestämmer er därför att dra er tillbaka. Ni lämnar diskret festen och börjar röra er mot värdshuset. Plötsligt får ni dock känslan av att ni är iakttagna. Ni vänder er om och där, vid Den Flaxande fågelns husknut med soluppgången i ryggen står den mystiska mannen ni stötte på i gläntan, som spelade flöjt för fåglarna. Har tittar på er och antyder något som nästan skulle kunna vara ett leende. Sedan tar han till orda: ”Jag är en gammal man och tycker helst om att bli lämnad ifred. Jag har ingenting att göra med människors eller andra varelsers affärer och så har det alltid varit. Jag måste dock motvilligt erkänna att era strapatser i skogen faktiskt gjorde lite intryck på mig. Att riskera så mycket för en grupp bybor ni knappt känner, det är speciellt. Kanske skulle Trudvang behöva fler folk som ni?” Han stoppar sedan handen i fickan och tar uppflöjten som han spelade på när ni för första gången mötte honom i gläntan. Flöjden är vit, fint snidad och tycks omgiven av en lysande vit aura. Han kastar den till er och ni tar förvånat emot den. ”Ta hand om den,” säger den mystiska mannen. ”Ni kommer att behöva den en dag.” Sedan vänder han sig om, slår ut sina armar och transformeras mitt framför era ögon till en vanlig kråka. Kråkan flaxar med vingarna och flyger iväg, bort från Kråkby, bort från Galgavid och rätt emot soluppgången.



ÄVENTYRSPOÄNG

När äventyret är slut är det dags för spelledaren att dela ut äventyrspoäng till spelarnas rollpersoner. Äventyrspoängen delas ut med hjälp av listan här nedan.

Rollpersonerna åtog sig uppdraget av borgmästare Tyrbom	10 ÄP
Rollpersonerna hjälpte Sture när han var full och våldsam	5 ÄP
Rollpersonerna hjälpte den blåskimrande hunden i striden	10 ÄP
Rollpersonerna försökte ingripa mot de våldsamma fogvagnarna	5 ÄP
Rollpersonerna hjälpte Sigurd när han var nära att falla i vattnet	5 ÄP
Rollpersonerna lyckades rädda det kidnappade spädbarnet	15 ÄP
Rollpersonerna åtog sig pysslingarnas önskan	5 ÄP
Rollpersonerna var snälla mot gubben i guldrustning	5 ÄP
Rollpersonerna dödade Askur	20 ÄP
Rollpersonerna dödade Orlok	30 ÄP
Rollpersonen dödade den berusade Sture	–10 ÄP
Rollpersonen anföll Brynjard	–5 ÄP
Rollpersonen var elak eller våldsam mot någon oskyldig	–5 ÄP
Spelaren spelade sin rollperson bra	1-15 ÄP
Spelaren var respektfull mot spelledaren	1-15 ÄP
Det var roligt att spelleda	1-15 ÄP

VAD HÄNDER SEDAN?

Bara för att detta spännande äventyr är slut behöver inte rollpersonernas äventyrskarriär vara det. Här nedan följer ett antal förslag på vad rollpersonerna kan tänkas råka ut för när äventyret är slut.

Vad var det för en mystisk flöjt som Brynjard gav rollpersonerna? Varför var han så övertygad om att rollpersonerna skulle behöva den? Kanske den mystiska flöjten besitter magiska mysterier som kan hjälpa eller stjälpa de tappra äventyrarna?

Om Orlok kom undan med livet i behåll är han naturligtvis mycket ond på rollpersonerna och fast besluten att hämnas. Han kommer länge att på avstånd bevaka rollpersonerna för att sedan när de minst anar gå till anfall.

Askurs föräldrar är de enda som inte delar den övriga byns glädje och de ger rollpersonerna skulden för hans frånfälle. För sina sista slantar anlitar de en grupp prisjägare som ska likvidera rollpersonerna.

Kråkbys invånare är arga för att pysslingarna tog vissa bybors kroppar i besittning. De har därför bestämt sig för att leta reda på pysslingbyn och trampa ner det löjliga småfolket. Pysslingarna tar kontakt med rollpersonerna och ber dessa tala förstånd med byborna.

Gruppen av fogvagnar som tidigare blev ivägskrämda från byn har repat nytt mod och bestämt sig för att återvända och utkräva hämnd för sin döda ledare och denna gång har de tagit med en förstärkning på hundra man. Rollpersonerna måste hjälpa Kråkby organisera ett starkt försvar och sedan leda försvaret mot fogvagnarna.

Appendix 1
- Nya varelser -

I detta äventyr förekommet tre nya varelser, nämligen Gantroll, Pysslingar och Dödsiglar. I detta appendix beskrivs varelserna lite närmare.

PYSSLING

Det är få människor som ens vet om pysslingarnas existens. Detta beror inte enbart på att de är mycket sällsynta, utan även på att de är relativt skygga och dessutom väldigt små till växten, inte längre än ett pekfinger, vilket gör som svåra att upptäcka även om man skulle befinna sig nära dem.

Pysslingar klär sig oftast i gröna och bruna kläder, vilka brukar vara lite för stora för pysslingarna. Karaktäristiskt för pysslingarnas kläder är även den stora mössan de brukar ha på sig och de stora spetsiga skorna som pysslingarna envisas att bära, trots att skorna alltid verkar göra att de snubblar.

Pysslingar kan uppfattas som dumma små varelser, då de oftast uppträder ivrigt, flaxar med armarna när de talar, verkar lite virriga och snubblar ofta. Detta beror dock inte på att de är korkade, utan på att de sätter mer värde på tankens verksamhet än på det fysiska man gör. Egentligen är pysslingar mycket intelligenta och mycket bevandrade inom magins mysterier. De har även god hand med djur och talar de flesta skogsdjurs språk. Pysslingar lever väldigt länge. En normal pyssling som dör av ålderdom blir oftast uppåt tvåtusen år gammal och den äldsta pysslingen säga ha varit sjutusen år när han lämnade vår värld.

Pysslingar lever i samhällen på flera hundra invånare. Dessa samhällen finns oftast att finna i djupa skogar och husen pysslingarna bor i är byggda att föreställa svampar eller stubbar, detta för att husen ska bli svåra att upptäcka. I dessa samhällen utses en ledare, vilken oftast innehar sin position på livstid. När denne ledare sedan dör röstas en ny fram av invånarna.

Vissa bestiarier menar att pysslingarna är nära besläktade med tomtarna. Detta för att de båda är mycket små, klär sig liknande varandra och båda besitter magiska krafter. Huruvida släktskapet mellan pysslingar och tomtar verkligen finns vet ingen, men det finns inget som påvisar att pysslingar och tomtar har kontakt med varandra, eller ens vet om den andra varelsens existens.

Urstam: Bastjurs. **Hemvist:** Skog.
Vanlighet: Sällsynt. **Storlek:** Stövalhög.
Typålder: 300 år. **Maxålder:** 500 år
Skräckfaktor: Ingen.
Förflyttning: Land 3 meter
Naturligt skydd: Inget

Exceptionella karaktärsdrag: Skarpsinnig +4, Andlig +4, Klen -2
Kroppspoäng: 5
Färdigheter: Besvärjelsekonst FV 20, Hantverk (alla) FV 10, Läkekonst FV 15, Överlevnad (Skog) FV 13, Växt- och djurliv FV 18
Fördjupningar: Avslöjare, Dold frammaning, Havitnerförädling, Havitnerkalla, Insiktsfull, Rimvitnerförädling, Rimvitnerkalla, Sejdra, Djurvård, Sjukvård, Spå väder, Bestiologi (Gantroll), Botanik, Djurträning (fåglar)
Förmågor: Nattsyn



GANTROLL

Hur länge gantrollen har funnits är oklart. Första gången i historien som ett gantroll omnämns verkar dock vara i de gamla alviska skrifterna. De omnämns där vid annat namn, men det är väldigt tydligt att det rör sig om den varelse som idag går under namnet gantroll. Det verkar som att gantrollen förr i tiden var relativt vanliga och fruktade av de flesta raser. Allt eftersom tiden gick minskade dess antal dock drastiskt, varför vet ingen.

Vad som skiljer gantrollen från de flesta andra troll är att de har stor kunskap om hur man brukar magi. I alla år har gantrollen använt dessa färdigheter för att skaffa sig mat. Den magi de bäst kan hantera är nämligen av det slaget som lockar till sig och paralyserar byten. Då gantrollen är musikaliskt lagda brukar de väva in magin i de instrument de tillverkar. Sedan är det bara att spela instrumentet och invänta bytet. Musiken som spelas är magisk och går direkt in i offrets själv. Det går således inte att värja sig för musiken genom att till emempel hålla för öronen.

Gantrollen är lika långa som en normalbyggd människa. De har långa, magra armar som når ända ner till marken och deras fingrar är långa, krokiga och kloförsedda. Deras kropp är mycket mager bortsett från att den svullna kulmagen. Benen är korta och krökta och deras fötter är stora, med långa tår som även fungerar som gripklor. Området mellan tårna är prytt med slemmig simhud. Gantrollens näsa är lång även med trolls mått mätt, de har runda, gula ögon och deras läppar har en sjukligt blå färg. Håret är långt och tovigt och når ända ner till ryggslutet. Gantrollen trivs inte med kläder utan föredrar att vara helt nakna.

Gantrollen är utmärkta simmare och klättrare och trots att de är relativt starka är de riktigt fega. De ger sig inte in i strid inte om de inte är fullkomligt säkra på att de har ett övertag och de föredrar att fly eller gömma sig mot att gå ut i öppen strid.

Urstam: Bastjurs. **Hemvist:** Vattendrag.
Vanlighet: Unik. **Storlek:** Mansvarelse.
Typålder: 5000 år. **Maxålder:** 10 000 år.
Skräckfaktor: 1T10 (ÖP 10).
Förflyttning: Land 15 m, Vatten 28 m
Naturligt skydd: Rustningsvärde 1

Exceptionella karaktärsdrag: Graciös +4, Motståndskraftig +4, Avskyvärd -4
Kroppspoäng: 16-33
Färdigheter: Rörlighet FV18, Hantverk (trä) FV 19, Jakt och fiske FV 13, Överlevnad FV 15, Lönndom FV 13, Strid FV 15 Underhållning FV 20
Fördjupningar: Finsnickeri, Alert, Dyka, Klättervana, Kvick, Simma, Snabbklättrare, Snabbsimmare, Undfly attack, Gömma sig, Spela instrument (alla grupper), Terrängvana (vatten och skog)

DÖDSIGLAR

Dessa farliga krälare kan man finna i områden som är fuktiga och inte alltför kalla. De livnär sig på blod och brukar sitta på högt belägna platser för att sedan trilla ner på förbipasserande byten. När de väl trillat ner suger de sig fast på bytet och börjar suga blodet ur det. Samtidigt som de suger blod ur sina offer sprutar de in ett mycket starkt gift för att paralysera offren. Dvärgar anser att dödsiglar är otursdjur och blir därför mycket rädda om de träffar en sådan.

Hemvist: Fuktiga grottor. **Vanlighet:** Ovanlig.
Typålder: 1 månad. **Maxålder:** 2 månader.
Storlek: Stövelhög. **Skräckfaktor:** 1T5.
Förflyttning: 3 cm.

Eceptionella karaktärsdrag: Orkeslös -4
Kroppspoäng: 3
Färdigheter: Landa FV 6, Sug FV 8
Förmågor: Blodsug

Blodsug

När en dödsigel som befinner sig på en hög höjd ser ett förbipasserande offer gå förbi släpper den taget om plattformen och försöker landa på offret. Han använder sig då av färdigheten Landa för att träffa offret. Dödsigeln är väldigt lätt, så det krävs ett slag på färdigheten Lönndom (fördjupningen Upptäcka Överfall ger plus) för att offret över huvud taget ska märka att en Dödsigel landat på honom. Därefter börjar Dödsigeln suga blodet ur sitt offer. För att göra detta krävs ett lyckat slag på färdigheten Sug. Därefter suger Dödsigeln blodet ur sitt offer i 1T8 SR och sprutar samtidigt in ett gift i kroppen på offret. Efter varje runda som Dödsigeln suger ökar chansen för att giftet ska göra verkan enligt tabellen nedan:

SR 1 = 10%	**SR 3** = 30%	**SR 5** = 50%	**SR 7** = 70%
SR 2 = 20%	**SR 4** = 40%	**SR 6** = 60%	**SR 8** = 80%

För att veta vad giftet som Dödsigeln sprutar in har för verkan, slå på tabellen nedan:

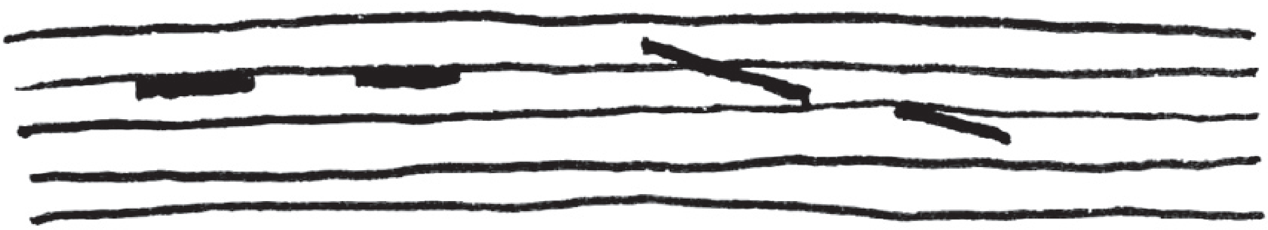
1. Offrets kropp blir mycket skör och klen vilket gör att all skada som offret tar fördubblas. Denna skörhet varar i 1T100 timmar.
2. Offret blir mycket svagt vilket gör att all skada offret utdelar halveras. Denna svaghet varar i 1T100 timmar.
3. Offret blir blind i 1T10 timmar
4. Offret känner sig väldigt yr och dåsig och illamående och får därför -3 på allt hon eller han företar sig i 1T100 timmar.
5. Offret förlorar förståndet och anfaller alla som finns inom räckhåll. Denna galenskap pågår i 1T20 minuter.
6. Offret hamnar i koma i 2T20 minuter. Under denna tid är det 20% chans att giftet drabbar offret så starkt att han dör i svåra plågor.

Appendix 2
- Noterna -

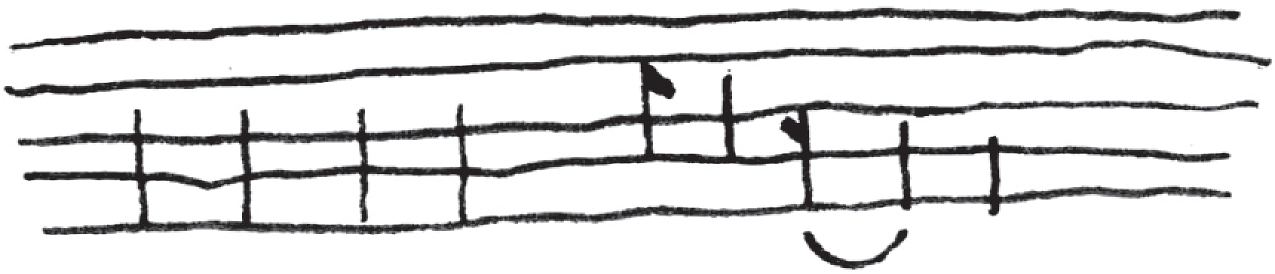
STEN 1



STEN 2



STEN 3



NOTERNA

